POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | 3DS | Wii | NINTENDO DS | Wii U

Nº 239 • 3,50€

Nintendo®

TIENDA 3DS

20 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

AVANCE 3DS

PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS

NOVEDAD Wii

INAZUMA ELEVEN STRIKERS

50 CLAVES QUE TE HARÁN DESEARLO

POKÉMON

EDICIÓN NEGRA 2 · EDICIÓN BLANCA 2

Canarias 3,65 €

8 424094 810024 00239

POSTER GUÍA

NEW SUPER MARIO BROS. 2

¡Consigue las 243 monedas!



REPORTAJE

ZOMBIU

ASSASSIN'S CREED III
RAYMAN LEGENDS
RABBIDS LAND ...



Bienvenidos

Síguenos en
HOBBYCONSOLAS
Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...
www.hobbyconsolas.com

La madre de todos los juegos Pokémon

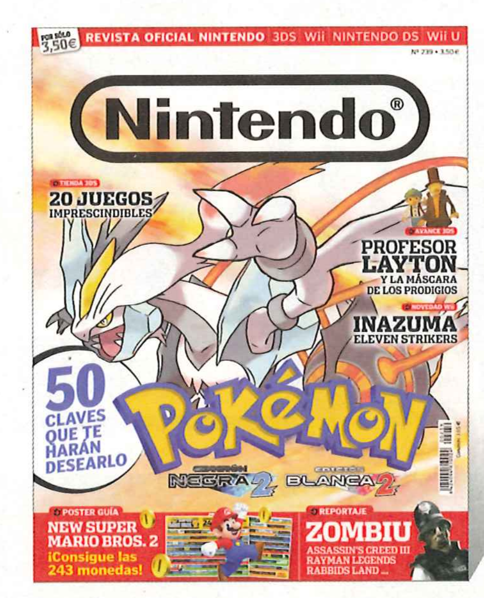


Juan Carlos García

La saga ha madurado, pero no le pasa lo que a mi con las arrugas: a Pokémon le sienta de maravilla cumplir años. Desde 1996, Pokémon es un referente para la industria. Muy pocos personajes, muy pocos fenómenos resisten hasta los 16 años con el público fiel, esperando a que se lance la próxima entrega porque están absolutamente convencidos de que va a merecer la pena. Es la mezcla de tradición e innovación, bien apoyada en una base increíblemente sólida: capturar, coleccionar, compartir. Eso no cambia, al contrario, se potencia. Cada nueva entrega es un reto para crear una comunidad mayor, para excitar a los fans con nuevos y exclusivos Pokémon, con eventos en los que tomar parte.

Ahora que está a punto de estrenarse la nueva edición, tengo que confesar que para mi fue una gran sorpresa. No solo porque todas las pistas hacían pensar en una entrega "gris" para otra consola, sino porque además es la primera vez que un título Pokémon lleva un dos detrás. Pokémon Blanca 2 y Pokémon Negra 2 empezarán otro tipo de revolución en la que ya no serán los Pokémon de estreno (cuántos, cuáles, qué formas...) o el nuevo mundo por explorar, lo que marque nuestra ansiedad: esta vez habrá muchas novedades más pequeñas, pero mejor repartidas. Están todas en el reportaje con las 50 claves para descubrir la magnitud del juego que da vida a la portada de este mes. Presenta una aventura que siempre resulta familiar pero diferente; que innova en los personajes pero no descuida a los que aparecieron en otras entregas: es más, que tira de Legendarios clásicos, de otras ediciones.; que potencia la forma de compartir, de crear comunidad; y que se apoya en el uso de la 3DS: con RAdar Pokémon y Pokédex 3D Pro vamos a encontrar dos buenos argumentos para disfrutar esta aventura en 3DS. Por ejemplo, capturar Pokémon Legendarios, y tener una enciclopedia Pokémon siempre a mano.

Sigue mi blog en hobbyconsolas.com



> "La nueva aventura Pokémon sabe innovar pero no se olvida de anteriores ediciones, ni tampoco de sus Legendarios

El equipo de la Revista Oficial



Gustavo Acero XL
Ojalá algún día sea tan jugón como Penélope Cruz... para tener también un Oscar.



Roberto J. R. Anderson
Inazuma Eleven Strikers y One Piece me han mantenido ocupado este mes.



Víctor Navarro
Si tienes 3DS y no tienes 'New Super Mario Bros. 2' ¿para qué la quieres?



Luis Galán
Haber conseguido TODO en 3D Land implica... que ya puedo empezar con NSMB2.



Samuel González
He estado jugando a NSMB2 y completando Theatrhythm FF como buen fan.



Daniel Atienza
He vuelto al Mario Kart 7, y estoy haciendo ilustraciones con el Colors! 3D



Nacho Bartolomé
El premio por el millón de monedas es cambiarlas por Euros, ¿verdad?



Laura Gómez
Jigglypuff ha dejado de parecerme tan adorable... hay que teclearlo.



Borja Abadíe
Exprimiéndome las neuronas con Picross E, mi última adquisición de la eShop.



Rubén Guzmán
Mi primer contacto con el Layton de 3DS me ha dado que pensar.

5 cosas que hemos hecho este mes...

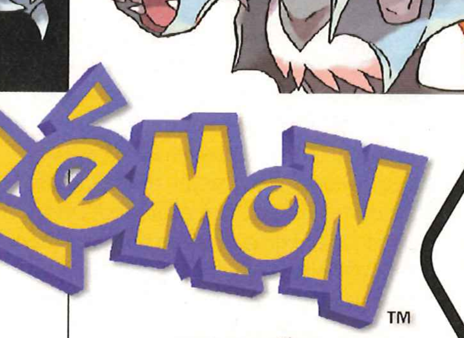


1. Hemos jugado a fondo **Inazuma Eleven Strikers**. No solo para la review, además hemos descubierto los nombres de algunos de los jugadores de Inazuma Eleven para 3DS.
2. Probar el nuevo Pokémon en el que **capturas tecleando.** Sí, la nueva aventura incluye un teclado bluetooth que te convertirá en todo un mecanógrafo. Porque cuanto más rápido escribas, más Pokémon pillas.
3. Darnos un fugaz paseo por la **Gamescom** probando el desarrollo de los juegos que han sido presentados para Wii U. Con alguno incluso nos empezamos a poner en forma...
4. Volar a Londres para entrevistar a los creadores de **Pokémon**.
5. Participar en el torneo de **NSMB2** junto a uno de nuestros lectores. Bueno, se hizo lo que se pudo...

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 239





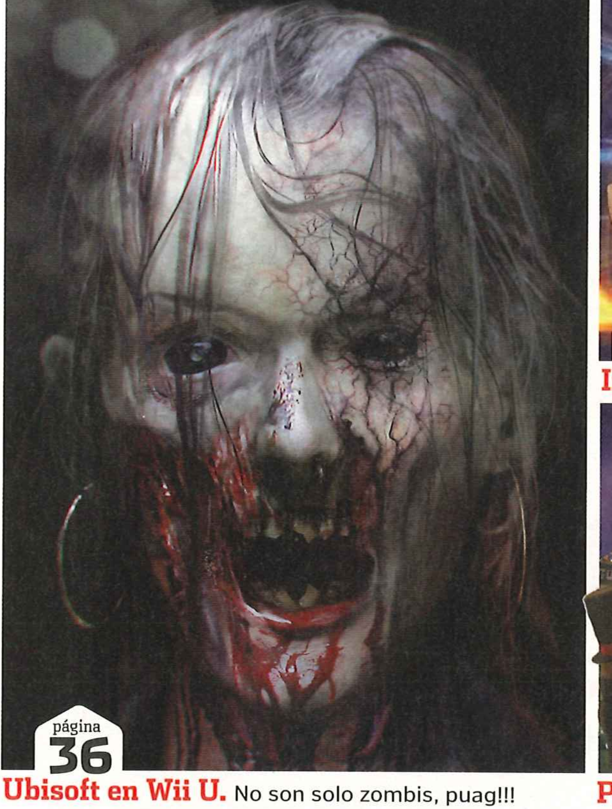
página 22

Pokémon protagonistas actividades historia y aplicaciones como Radar Pokémon y Pokédex 3D Pro. De esto hablamos en 50 puntos para que sepas cómo se las gasta la nueva aventura

Te contamos las 50 claves del juego Pokémon más grande de la historia: Ediciones Blanca 2 y Negra 2.

página 50

Inazuma Eleven Strikers. Puntuamos el crack de Wii.



página 36

Ubisoft en Wii U. No son solo zombis, puag!!!



página 72

Profesor Layton 3DS. Un avance lleno de pistas.

Todos los juegos de este mes...



3
www.pegi.info
The Pokémon Company
APRENDE CON
POKÉMON
AVENTURA ENTRE LAS TECLAS
Nintendo
SÓLO APRENDIENDO A DOMINAR EL TECLADO...
... SERÁS CAPAZ DE HACERTE CON TODOS
PIKACHU
PANSAGE
ZEKROM
DARUMAKA
SNIVY
RESHIRAM
Combo
PIKACHU
IMAGEN A TAMAÑO REAL DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS XL
SELECT
HOME
START
POWER

Catwoman está lista para que juguemos con ella. Warner ha mostrado el aspecto que lucirá en Batman Arkham City Armoured Edition

Lo mejor de la feria europea

Los juegos de la GamesCom



+info
La Gamescom se celebró en Colonia entre el **15 y el 18 de agosto**. La feria cada vez es mayor y más "E3", con mucho espectáculo. He aquí a dos de las modelos disfrazas de personajes de **Tekken**.

Así se vivió la feria de videojuegos más importante de Europa desde el punto de vista nintendero.

Batman: Arkham City Amoured Edition es el primer protagonista de nuestro repaso. Warner desveló una sugerente imagen de **Catwoman**, y disfrutamos de una versión demo del título de Wii U. Este **Armoured Edition** ofrecerá la misma historia de Arkham City, más el contenido descargable ya editado, el modo Battle Armoured Tech y nuevos trajes de Batman y Catwoman.

Sin dejar Warner, nos interesamos por otro de sus bombazos para Wii U: **Injustice**; el título de lucha solo se mostró en un tráiler que, eso sí, nos puso los dientes largos con su espectacularidad.

Por la parte de **3DS** disfrutamos con dos apuestas bien distintas pero con personalidad: **LEGO Señor de los Anillos** y **Spy Hunter**, el clásico de recreativas que revive con altas dosis de acción y disparos.

Konami presentó al mundo su nuevo **PES2013**, que estará en Wii y 3DS liderado por Cristiano Ronaldo. Incluirá la **Champions League** y la **Europa League**, la **Liga española** al completo y todos los equipos de la Primera División italiana. En un esfuerzo por ofrecer más licencias, tendrá 20 equipos brasileños.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 12

Primer contacto

El esperado Darksiders II estrena nuestra nueva sección. Espectáculo.



pág 14

Héroe del mes

Además de una gran historia detrás, Mickey tiene gran futuro por delante.



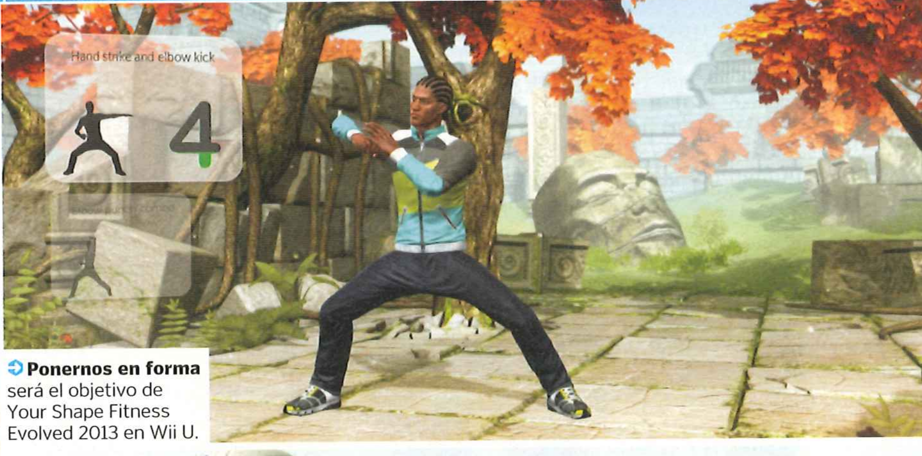
pág 15

Inazuma Eleven

Se habla de los nombres de personajes de Inazuma Eleven Go y su relación con Strikers.



Activision presume de Skylanders Giants en Wii... aunque estamos a la espera de que muestre la versión de Wii U.

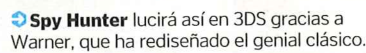


Ponernos en forma será el objetivo de Your Shape Fitness Evolved 2013 en Wii U.



Neymar chutando en PES 2013, con su equipo licenciado: el Santos brasileño.





Spy Hunter lucirá así en 3DS gracias a Warner, que ha rediseñado el genial clásico.



Sports Connection es una colección de deportes con uso extensivo del Wii U Gamepad, firmada por Ubisoft.

Ubisoft apuesta fuerte por **Wii U** (como veréis en el repor que le dedicamos unas página adelante). Probamos **Rayman Legends**, un juego delicioso, y vimos varios tráilers, desde **Rabbids Land** al estreno de **Sports Connection**, un Wii Sports evolucionado para Wii U que pinta divertido. También se estrenó **Your Shape Fitness Evolved 2013** jugable en Wii U, para mantenernos en forma.

Namco Bandai monstró **Tank! Tank! Tank!**, arcade multijugador en el que pilotamos tanques para acabar con monstruos gigantes.

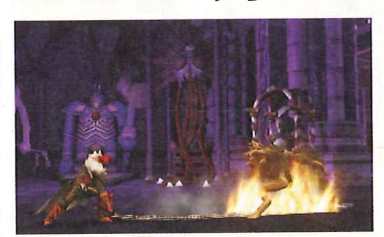
Cerramos el repaso con **SEGA** y **Activision**. La primera dejó probar su veloz **Sonic All Stars Racing Transformed** en 3DS y confirmó la versión de Wii U con nuevas imágenes; Activision enseñó el multijugador de Black Ops 2, para que nos vayamos haciendo una idea de lo que podría ser en Wii U (aun no confirmado), y jugamos con **Skylanders Giants** y el nuevo **Angry Birds** que estará en 3DS muy prontito.

Así que Colonia se despide con suficientes novedades de "third-parties". Y eso que la propia Nintendo no participó directamente en el evento.

El Caballero Oscuro llegará a Wii U con una versión de Arkham City que incluirá todos los contenidos descargables.

Castlevania en el PAX

Mirror of Fate para 3DS se presentó en la feria del videojuego de Seattle.





Castlevania Mirror of Fate dejó ver nuevas imágenes en el **Penny Arcade Expo** celebrado en Seattle. El juego de **Mercury Steam** se ha retrasado hasta **2013**, pero el estudio español mostró nuevas imágenes de este **Castlevania** de desarrollo 2D y gráficos 3D, en el que ya están confirmados como jugables **Trevor, Simon y Alucard**.



HOBBYCONSOLAS
Todo lo que suceda en ambos eventos os lo contaremos con todos los detalles en hobbyconsolas.com



COMICCON JÉREZ
14-16 septiembre
IFECA. Jerez de la Frontera
Horarios y precios:
Viernes: 17 a 22
Sábado: 11 a 22
Domingo: 11 a 22
1 día: 4 Euros
3 días: 6 Euros (5 con carnet joven)
domingo (familia incluida): 8 Euros
http://www.jakemate.es/category/listado-de-eventos/

JAPAN WEEKEND MADRID 2.0
22 y 23 septiembre
Pabellón de la Pipa (Casa de Campo)
Horarios y precios:
Sábado: 10 a 21
Domingo: 10 a 20
1 día: 6 Euros
2 días: 10 Euros
Entradas anticrisis (consultar la web).
www.japanweekend.net

En Jérez y Madrid

Ferias con acento español

Dos nuevos eventos reclaman la atención de los fans. Si os gusta el manga, anime, cosplay y por supuesto los videojuegos, aquí hay tema.

+info
Hobby Consolas estará muy presente en esta edición del Japan Weekend, con una interesante mesa redonda con el tema: Hobby Consolas y la historia del os videojuegos. Será el sábado 22 a las 17.00 h.

El Gamefest no se celebrará en 2012, pero la temporada va a estar llena de eventos para fans de los videojuegos, el anime y el manga. En septiembre se convocan en nuestro país dos con nombre propio: **ComicCon Jerez y Japan Weekend**. Eventos de primer nivel.

La **ComicCon** de Jérez, que se celebrará entre los **días 14 y 16**, en el recinto de **IFECA** de la ciudad andaluza, busca convertirse en una cita indispensable para los aficionados al manga y el cómic. En sus **12.600 metros** cuadrados de exposición habrá sitio para lo último del cómic internacional, las series de televisión y los videojuegos, es decir un completo panorama de ocio. La **ComicCon** contará con exposiciones, charlas, talleres, presentaciones de juegos y novedades editoriales y la celebración de dos jornadas dedicadas en exclusiva a Juegos de tablero y cartas y Juegos de Miniaturas.

La **VI Japan Weekend Madrid 2.0** aglutinará durante dos días en Madrid a los fans de la cultura japonesa. En **el pabellón de la Pipa de la Casa de Campo** este evento abarcará todos los aspectos de la cultura japonesa. Habrá concursos de Cosplay, Dance, Karaoke y moda Steam punk, exhibiciones de artes marciales, mesas redondas sobre anime, competiciones de juegos de mesa y softcombat... Incluso estrellas del pop niponas actuarán en directo, como Yoshisuke Suga del grupo Esprint d'Air.

En el área propia dentro del evento llamada Madrid Game Expo habrá torneos de Pokemon blanco y negro, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl, presentaciones de títulos de cara a Navidad...

Y recuerda, todo lo que se cueza en ambos eventos, que promete ser mucho, te lo contaremos en **hobbyconsolas.com**, medio oficial, que además regala 20 entradas.

Cosplay, es decir, fiesta de disfraces. ¿Por qué no te vistes como tu héroe de videojuego favorito?

SORTEAMOS
20
ENTRADAS PARA LA JAPAN WEEKEND
+info en www.hobbyconsolas.com



Primer Contacto

Darksiders II

A veces, una imagen vale más que mil palabras. Con esta superpantalla te damos las claves del bombazo de Wii U.

1 Él es Muerte

El jinete del Apocalipsis... el héroe del juego. Experto tanto en el uso de armas de fuego como blancas (los que incluye su guadaña). Su estilo de combate será tan brutal como veloz: enlazará combos como un rayo y esquivará de manera aún más rápida.

2 Acción, puzles, exploración...

El desarrollo del juego será completísimo, mezclando mazmorras con zonas abiertas. Para recorrer el amplio mundo, contaremos con un caballo de nombre Desesperación.

3 El armamento

de Muerte será extensísimo: guanteletes, hachas, martillos, mazas... Algunas armas podrán mejorarse con piezas adicionales y tendrán habilidades especiales. Pero, eso sí, como en un RPG, habrá que alcanzar cierto nivel de experiencia para equiparlas.

5
La trama

Será sobrenatural: Muerte deberá probar que su hermano, el Jinete Guerra, no ha empezado la guerra entre Ángeles y Demonios. Para ello tendrá que devolver la vida a la extinta humanidad... pues el juego se desarrollará en un futuro de oscura fantasía.

4
Los aliados...

¿... O enemigos? Esta es Lilith, la mujer de Lucifer y Señora del Infierno. Una manipuladora de primera. Nunca sabremos si está con o contra nosotros. Los seres angélicos o infernales no serán tan puros o malvados como podría parecer.

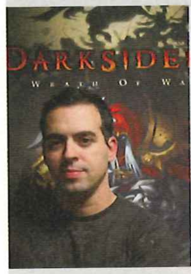
4detalles



Esta es la carátula de la versión Wii U. THQ asegura que el juego acompañará el lanzamiento de la máquina.



El primer Darksiders narraba las peripecias de Guerra, el hermano de Muerte. Su desarrollo se inspiraba en Zelda.



Joe Madureira es el responsable de todos los diseños y la estética del juego. Su estilo se ha llamado "amerimanga" por sus influencias japonesas.



Joe trabaja para Marvel con asiduidad, donde ha dibujado X-Men, Ultimates y a su favorito, Spider-Man.

HÉROES DE MODA
Número 18

Mickey Mouse

En Wii y 3DS, el ratón muestra su lado aventurero y heroico.

Nació porque Walt Disney perdió los derechos de Oswald, el conejo afortunado, y tuvo que crear otro héroe. En 2006, Disney recuperó esos derechos y Oswald volvió en Epic Mickey después de 60 años en el olvido.

En sus juegos ha saltado, repartido estopa con la llave espada en Kingdom Hearts... Pero el Pincel Mágico de Epic Mickey es su herramienta más alucinante: con él pinta y borra objetos y enemigos.

La primera vez que se le oyó hablar, en The Karnival Kid (1929), le puso voz Walt Disney. En muchos juegos (incluidos los Kingdom Hearts) le ha doblado el actor Bret Iwan, quien vuelve en Epic Mickey 2. Aun no se sabe quién le doblará al castellano.

ES EL HÉROE DE MÁS DE CIEN PELÍCULAS... Y TAMBIÉN DE MÁS DE CINCUENTA JUEGOS

Steamboat Willy (1928) fue su debut oficial, aunque Disney había realizado antes dos cortos con él que no se distribuyeron. Se consagró como el Aprendiz de Brujo en Fantasía (1940).

Durante su creación, a sus ojos y orejas se añadió un toque maestro: los guantes blancos para que sus manos se vieran en fondos oscuros.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Vuelve en **Epic Mickey El Poder de 2**, el juego que Junction Point Studios lanzará este otoño. A la vez saldrá **Epic Mickey: Mundo Misterioso** en 3DS, heredero de sus juegos de Megadrive.

Los mejores juegos de Mickey Mouse



Mickey Mousecapade (NES, 1987) Mickey se enfrentaba a otros héroes Disney en este plataformas.



Disney's Magical Quest (SNES, 1992) Es el primero de una trilogía de Capcom llena de saltos y fantasía.



Mickey´s Speedway USA (N64, 2000) Junto a Donald o Goofy, protagonizó este juego de karts creado por RARE.



Epic Mickey (Wii, 2010) La aventura que recuperó su lado heroico, y en la que se encontró, al fin, con Oswald.



Se habla de...





Wii / 3DS

Inazuma Eleven

Cinco jugadores de Inazuma Eleven Go se estrenan en Wii con Strikers.

Inazuma Eleven Strikers llega el 28 de septiembre a Wii y, además de por ser un gran juego, ha causado un revuelo enorme porque adelanta datos sobre Inazuma Eleven Go, la próxima serie de TV y juego de 3DS.

Strikers es el título de la saga que más rápido ha cruzado las fronteras desde Japón hasta Europa, y por ello incluye jugadores y equipos de toda la saga: las dos entregas que ya hemos jugado en nuestras DS, Inazuma Eleven 3 para la misma consola (que esperamos tener entre nosotros dentro de unos meses, aunque no se conoce su fecha)... y cinco jugadores de Inazuma Eleven Go, el primero de la saga para 3DS. Nosotros hemos jugado a fondo con Inazuma Eleven Strikers y hemos descubierto los nombres occidentales de los personajes de Go, además de escucharles hablar en castellano. ¡Y pronto el juego estará en las tiendas y vosotros también podréis! Solo tenéis que llegar hasta el equipo femenino en los desafíos del Modo Club y vencer a las muchachas.

Por otra parte, Strikers nos ofrece también la primera ocasión para jugar en español con el Instituto Ogro, antagonistas de la película de Inazuma Eleven y de una de las ediciones de la tercera entrega de DS. Su capitán, Bash Lancer (conocido en Japón como Baddap Sleed), es uno de los mejores delanteros que podréis encontrar en Inazuma Eleven Strikers. ¡Cuidado con su Lanza Letal!

INAZUMA ELEVEN GO (3DS) NARRARÁ HECHOS 10 AÑOS POSTERIORES A LOS TÍTULOS DE DS, CON UNA NUEVA GENERACIÓN DE JÓVENES FUTBOLISTAS QUE DEFENDERÁN LOS COLORES DEL RAIMON



5 nombres



Arion Sherwind
Centrocampista, es el gran protagonista de Inazuma Eleven Go. Su amor por el fútbol se remonta a su infancia, cuando Axel Blaze le salvó de un accidente.



Riccardo Di Rigo
Centrocampista y primer capitán de esta encarnación del Raimon. Es tan bueno que se le conoce como "El Estratega de los Dioses".



Jean-Pierre Lapin ("J.P.")
Defensa y portero ocasional. Un jugador incansable y entusiasta, y el mejor amigo de Arion. Es pequeñito pero jugón.



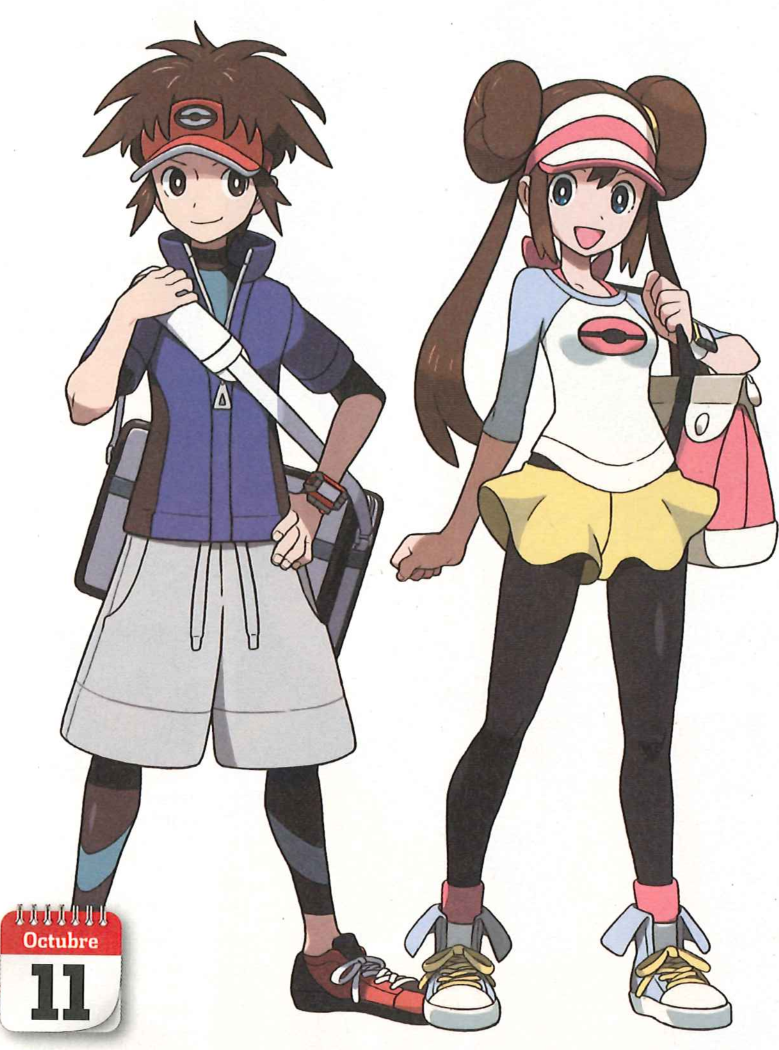
Gabriel García ("Gabi")
Este defensa destaca físicamente por su pelo de color rosa. Es el que mejor entiende a su compañero y amigo Riccardo.



Victor Blade
Este delantero es un jugador increíblemente poderoso. Empieza como rival del Raimon, pero con el tiempo terminarán siendo amigos.

Agenda Nintendo

De 15 de septiembre a 15 de noviembre. Las compañías aceleran, ¡agárrense a su consola!



Octubre 11

DS Pokémon Edición Blanca 2 y Pokémon Edición Negra 2

Compañía Nintendo Género RPG

Ya se acerca. La idea de hacer una secuela y no la tradicional mezcla de ediciones ha elevado las expectativas de los fans, que están emocionados con el regreso a Teselia.



Septiembre 21

DS Aprende con Pokémon Aventura entre las Teclas

Compañía Nintendo Género Habilidad

Eres un miembro del Club de Mecanografía y te van a poner a prueba. ¿Cómo? Escribiendo correctamente los nombres de los Pokémon que te vas encontrando. Y hay más de 400, incluyendo Pokémon Legendarios. Precisión y velocidad te permitirán escalar en la tabla de clasificación, así hasta conseguir 180 medallas. Lo más molón es que incluye un teclado inalámbrico bluetooth, además de un soporte para sujetar tu DS, DSi y 3DS.







Octubre 19

Wii/3DS Skylanders Giants

Compañía Activision
Género Acción

El mundo de Skylands crece con la llegada de nuevos personajes, especialmente los poderosos 'Gigantes'. Tree Rex, Swarm, Bouncer... le pondrán picante a un universo que millones de usuarios ya conocen.

Wii NBA 2K13

Octubre 5

Compañía 2KSports
Género Baloncesto

La carátula es de Marc Gasol, el movimiento de esconder el balón es de Kobe Bryant, el empujoncito en ataque al rival es de Paul Pierce... Queda claro que la NBA vuelve con más profundidad y grado de detalle que nunca.



Septiembre 27

Wii/3DS FIFA 13

Compañía EA Sports
Género Fútbol

La edición 13 llega a Wii y 3DS en nada. Ambas versiones recogerán las esperadas novedades anunciadas por EA como el 'ataque inteligente', el 'regate versátil', los nuevos pasos, el control al primer toque... Messi y Soldado pondrán la cara, tú el espectáculo...



Todas Transformers Prime

Noviembre 2

Compañía Activision
Género Acción

La serie de televisión de Hasbro Studios se transforma en una aventura de acción en la que los Autobots deberán salvar la Tierra de Megatron y su nueva arma secreta.





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir pensando en reservar.



ZombiU

Navidades. Wii U. Ubisoft

Eres uno de los pocos supervivientes de la pandemia zombi, y tu objetivo es encontrar una cura para esto. Tranquilo, no estarás solo, te acompañará un Gamepad convertido en todo un kit de supervivencia. Si mueres, podrás saltar a otro cuerpo sano, pero perderás todo lo que hayas aprendido con el otro. Y sí, las imágenes que estamos viendo de este juego son tan espectaculares como gore. Dios salve a la reina.

Nintendo Land

Navidades. Wii U. Nintendo

¿Por qué no crear un parque de atracciones con los mejores 'puestos' de Nintendo? ¿Por qué no traer minijuegos de Animal Crossing, F-Zero, Luigi's Mansion... y así hasta 12 de las mejores franquicias? Dicho, hecho. Nintendo Land será la presentación de Wii U en sociedad, con el juego asimétrico como clave. Las imágenes que aparecen en el GamePad son diferentes de lo que se ve en pantalla.





Paper Mario

Navidades. 3DS. Nintendo

No se ha caído el nuevo Paper Mario de los lugares de honor de esta sección. A diferencia de Luigi's Mansion o Castlevania 3DS, continúa en la lista de juegos para 2012, y sigue generando pasiones. Quizá sea por la experiencia rolera, aunque la idea de las pegatinas tirará más: con ellas podremos hacer golpes de todo tipo, desbloquear zonas...



Sonic & All Stars Racing Transformed

Nov. 3DS/Wii U. SEGA.

Os gustará por sus personajes, los escenarios... y el GamePad de Wii U.



Profesor Layton
y la Máscara de los Prodigios

Octubre. 3DS. Nintendo.

Qué bien, ya está anunciado. Con 150 puzles más 365 disponibles para descarga, uno al día, más tres nuevos minijuegos.



Pokédex 3D Pro

8 de Nov. 3DS. Nintendo

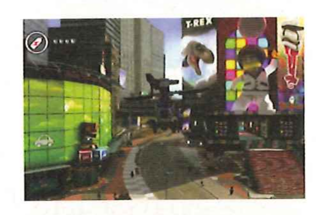
La gran Enciclopedia de Pokémon llegará a la eShop en noviembre, y con más de 600 Pokémon disponibles desde el inicio. ¡Te vas a hacer con todos!



Monster Hunter 3G

Sin fecha. 3DS. Capcom

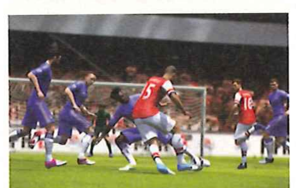
Se está haciendo esperar, pero llegará. ¿En 2012? Aunque no está confirmado, sería un puntazo tenerlo en navidades, eh...



LEGO City Undercover

2012. Wii U. Nintendo

Sin muchas novedades. Este Lego con vocación GTA, y más de 100 vehículos, continúa entre nuestros favoritos.



FIFA 13

Navidades. Wii U. EA Sports

Ya os presentamos sus 500 clubes licenciados, sus novedades tácticas y el uso del GamePad para definir la estrategia o convertirnos en mánager.



Luigi's Mansion 2

2013. 3DS. Nintendo

Su aplazamiento a 2013 es oficial. Pero eso no nos ha quitado las ganas de capturar todos los fantasmas posibles. ¡Nos hemos puesto con el primero!

Castlevania

2013. 3DS. Nintendo

Otro que se pasa de fecha... Mirror of Fate llegará a 3DS el año que viene y nosotros le recibiremos con los brazos y las 3DS XL abiertos de par en par.



¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **1 Bomberman 2 para DS**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para los lectores, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Torneo Inazuma

Tengo una idea que creo que tendría éxito: consistiría en un torneo similar al que se hacía con Pokémon, pero en vez de combates, partidos de Inazuma Eleven 2 o incluso Inazuma Eleven Strikers. Con un premio de un viaje con los gastos pagados.
Oriol Pérez

¡Muchas gracias!

¡Hola Revista oficial de Nintendo! Me encanta vuestra revista sois los mejores, me gusta mucho la evolución que ha tenido durante todos estos años. Es una de las mejores, y se acerca mucho al lector.
Antonio Pérez

Vaya animalejo

Hola, nintenderos. Tengo un problema enorme: el conejo de mi hermana ha roto, mejor dicho, roído, el cable de la barra de sensores de mi Wii. No sé que hacer, ya que en la tienda de informática me han dicho que el cable es demasiado pequeño para arreglarlo. ¿Se puede comprar barras por separado?
Eduardo García

Ups, perdón

Hola, los códigos QR de Mario Tenis que nos disteis en la revista de agosto, en concreto Yoshi negro y blanco son los mismos que Mario metal. Me hacia ilusión tener todos, ¿como los puedo conseguir?
Paula Alcalá

ZombiU

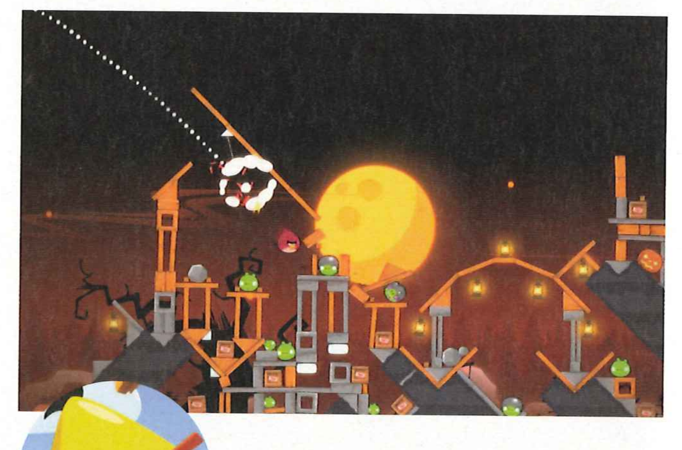
Hola, no soy adivino pero me juego lo que queráis a que nueva Wii U sale en noviembre, que va a vender un montón y que el juego más guay de todos será ZombiU. Vale, podéis ponerlo en el buzón...
blackthor

Angry Birds en 3DS

Sergio Calabria

Hola. Hace mucho se rumoreó que Rovio, la compañía de Angry Brids, iba a lanzar una versión de su famoso juego en 3DS. ¿Qué ha pasado con él? ¿Qué novedades tendrá? ¿Saldrá en Wii U? Muchas gracias.

Pues sí, Angry Birds Trilogy para 3DS incluirá el juego original más las versiones Seasons y Río, con 19 niveles nuevos, gráficos en 3D, secuencias de vídeo y alguna sorpresita más. Activision anuncia su distribución este mismo otoño. Sobre Wii U, solo sabemos que Rovio se ha referido a la consola como una "compañera perfecta" para su exitosa saga, que no es moco de pájaro. Esperemos que la cosa no quede en papel mojado como cuando se rumoreó que habría versión para Wii.



Los Angry Birds saltarán en 3DS dentro de nada. Además, sus creadores aseguran que ven en Wii U una plataforma muy adecuada para su famoso juego.

Super Smash 'moves'

Gorka Izquierdo

Buenas, he leído que no habrá personajes nuevos en Super Smash Bros. ¿De verdad serán todos los mismos? ¿Repetirán también los mismos movimientos de cada uno? ¿Sabéis si habrá alguno de Namco? ¡Gracias, RON! Espero MUCHO de este juego...

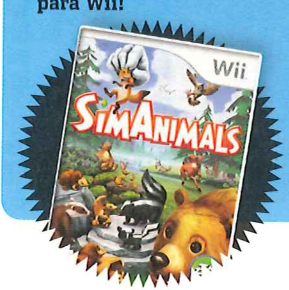
Sakurai dijo que "habíamos alcanzado el límite de personajes" y que prefería centrarse en la calidad frente a la cantidad, pero ya lo ha matizado, afirmando que sí habrá nuevos personajes, y que los ya existentes contarán con "muchos movimientos nuevos". Nintendo ha escogido a Namco por su experiencia en juegos de lucha, así que no descartes ver a algún invitado de Tekken u otras franquicias de la saga. ¿Veremos a Pac-Man? ¿Algún personaje de anime de Namco Bandai?

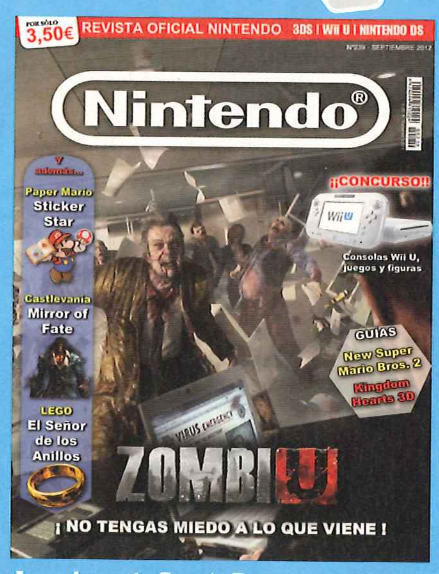
HAZTE UNA PORTADA

NUESTRA FAVORITA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se lleva SimAnimals para Wii!





Juan Antonio García Romero



Albert Adroer Prats

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Trataremos de hacer juegos adaptados a cada plataforma y de aprovechar sus capacidades únicas, como es el caso de Wii U"

Patrick Soderlund, vicepresidente de EA





"Creo que Nintendo nos eligió a nosotros porque Smash BROS es un juego de lucha, y nosotros hemos estado durante 17 años desarrollando títulos de Tekken"

Katsuhiro Harada, Namco Bandai Games



"Hemos alcanzado un tiempo en que incluso cada jugador en solitario puede tener su experiencia social. Y creo que ese componente social debe ser obligatorio en nuestras propuestas"

Satoru Iwata, presidente de Nintendo Co.



"La primera sorpresa que nos dio Wii U fue la capacidad del chip gráfico. Tiene más memoria, necesita menos compresión en elementos y texturas: todo lucirá delicioso y brillante"

Steve Lycett, Sumo digital, productor de Sonic All Stars Racing Transformed Wii U

Inazumeros al ataque

Oriol Pérez

¡Hola RON! En la carátula de Inazuma Eleven Strikers he observado a Tenma Matsukaze, del nuevo Raimon, cuando Mark tiene 23 años, ¿Significa que podremos jugar con él y su equipo?

Arnau Puig

Leí que Level-5 iba a sacar un recopilatorio para 3DS de todos los juegos llamado Inazuma Eleven 1, 2, 3: Legend of Mamoru Endo. ¿Es esto verdad? ¿Llegará a Europa?

Oriol: El personaje que mencionas se llamará Arion Sherwind en Europa, y en Strikers solo estarán (del Raimon Go) él y otros cuatro compañeros como personajes secretos para fichar, pero no el equipo entero. **Arnau:** Es cierto que Level 5 prepara un recopilatorio de todos los juegos de DS adaptados a 3DS, pero de momento es solo para el mercado nipón. Aún no sabemos si llegará, ni cuándo, a Europa, así que no podemos confirmaros nada.



Monster Hunter 3G salió en diciembre de 2011 en Japón. Monster Hunter 4 llegará a las tiendas niponas en 2013. Ninguno de estos dos juegos de 3DS tiene fecha confirmada aquí.

Coleccionista y cazador

Jorge de la Torre

Hola RON. ¿Cuándo llegará el álbum de Panini para las cartas de RA de Kid Icarus Uprising? ¿Hay fecha europea para Monster Hunter Tri 3G y el 4? Y la pregunta del millón: ¿debería cambiar mi 3DS por una 3DS XL?

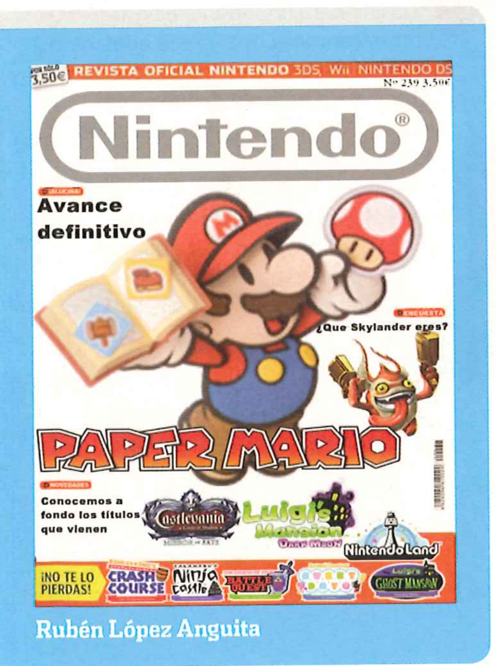
La colección incluirá 404 tarjetas de Realidad Aumentada, con 143 tarjetas especiales en series especiales Diamante, Dorada y Plateada. Y vendrá con archivador para que colecciones las tarjetas. Podremos contar con una Guía del Coleccionista para conocer la historia y los datos de cada carta, y aprende los modos de juego para enfrentarlas en duelos. Solo nos falta conocer la fecha. Monster Hunter 3G llegará este otoño según la revista oficial inglesa, y MH4 aún no tiene fecha. Sobre 3DS XL, vas a notar un salto de gigante en cuanto a experiencia de juego, sobre todo en el apartado visual. Todo se ve mucho más nítido, detallado y colorido. Vale la pena.

Inazuma y Layton

Rubén López

Hola Nintendo, me compro vuestra revista desde 2003 y es la primera vez que os escribo, ¡que nervios! ¿Podremos pasar jugadores de Ventisca Eterna a Strikers al estilo Battle Revolution? ¿Saldrán a la vez la Máscara de los Prodigios y Layton vs Phoenix Wright? ¿Cuál es mejor: Heroes of Ruin o Star Fox?

No se pueden pasar los personajes del Inazuma de DS al Strikers. Por otra parte, los dos próximos Layton no saldrán a la vez (primero llega la Máscara de los Prodigios, este otoño), aunque el desarrollo de Layton Vs Ace Attoney ya está en su fase final, y según Level 5, "va como la seda". Por último, a nosotros



Rubén López Anguita



La Máscara de los Prodigios, quinta aventura de Layton, sale el 26 de octubre para 3DS. Pero Layton Vs. Ace Attorney aún no tiene fecha confirmada..



Un spot divertido

Super Mario... Pe.

Furor ha causado el spot televisivo de New Super Mario Bros. 2. Qué mejor que dos hermanas para presentarnos el nuevo juego de Mario y Luigi. Y menudas estrellas: Penélope y Mónica Cruz. Al final del anuncio, incluso vemos a Pe disfrazada de Mario. Ha sido Trending Topic en Twitter y hasta comentado en los programas de "cotilleo" más famosos de la tele.

nos gusta más Star Fox, pero Heroes of Ruin tiene online, y muy completo. Además, se actualiza con retos diarios. En realidad, son juegos de muy distintos géneros, así que piensa qué tipos de experiencia te apetece más...

De mudanza con 3DS

Adriá Calero

Hola R.O.N. Me voy a comprar una 3DS XL vendiendo mi 3DS. ¿Cómo puedo pasar los datos? Si la tenía vinculada al Club Nintendo, ¿puedo vincularla a 3DS XL y descargarme los juegos que tenía registrados?

Tendrías que comprarte la XL antes de vender tu 3DS "antigua" para transferir los datos a la nueva, desde el menú de opciones. De esta manera, la consola de origen quedará formateada (recuerda que no podrás hacer esto más de 5 veces por consola). Con la transferencia, tu XL seguirá vinculada al Club Nintendo, y los juegos descargados aparecerán en el menú tal cual los dejaste. ¡No pierdes nada!

Plataformas o puzles

Juanfran Moreno

¡Hola, Revista Oficial! Me quiero comprar el New Super Mario 2 pero también espero al nuevo Layton. ¿Cuál me recomendáis? ¿Me podéis decir algunos juegos que sean también de estos géneros para 3DS?

Son dos estilos muy diferentes, aunque ambos ofrecen más de lo mismo en sus respectivos géneros, si bien Mario se ha vuelto más arcade por las monedas y su nivel de diversión es constante. En plataformas, las mejores alternativas son Rayman Origins y Sonic Colours; y para Layton, El Doctor Lautrec, aunque está por debajo en calidad. Y con un desarrollo parecido, con puzles por retos musicales, está el brillante Rhythm Thief de SEGA.

El 'geek' de Pokémon

Álvaro Cano

Hola RON, soy Álvaro, de 11 años, y es la primera vez que os escribo: 1. ¿La nueva Pokédex y el Dream Radar serán gratuitos? 2. ¿Sabéis algo sobre un nuevo juego de Zelda? 3. ¿Cuándo saldrá Flipnote de 3DS?



La Pokédex vendrá ya de serie con los 649 Pokémon. Descártela desde la eShop de 3DS a partir de noviembre.

RAdar Pokémon, y su apuesta por la realidad aumentada y las nuevas formas de algunos Legendarios, está previsto para el 12 de octubre, y Pokédex 3D Pro, que será la enciclopedia oficial Pokémon más completa, llegará el 8 de noviembre. No serán gratuitos, pero no se han confirmado aun los precios. Sobre Zelda y Flipnote, seguimos esperando noticias.

Balones y balas

Francisco Salguero

Hola, RON. Después de ver el magnífico reportaje del nuevo Inazuma para Wii me ha entrado otra vez la fiebre por la saga. ¿Se sabe cuando saldrá Inazuma Eleven Go para 3DS, o antes tiene que salir alguno mas para DS? ¿Para cuándo un FPS para 3DS? ¿Va a salir 007 Legends?

Lo más probable es que llegue primero el tercero para DS, a falta de más detalles sobre sus ediciones. En Japón salieron tres (primero dos y más adelante una tercera, que incluía elementos de la película de Inazuma Eleven). Por otro lado, aparte de los dos Resident Evil, Capcom anuncia un shooter llamado E.X. Troopers, basado en la saga Lost Planet. Sobre 007 Legends, se baraja una posible adaptación para Wii U. Habrá que estar muy atentos...



@EN PLAN TWITTER

@PEDRO SEGÓBRIGA ¿Sabéis algo de la secuela de World of Goo? ¿Es verdad que ya no lo hará la misma compañía?

No será un World of Goo 2, pero sí un nuevo juego de un miembro de 2DBOY. Se llamará Little Inferno, tiene el mismo estilo genial de WoG y llegará a Wii U a finales de año.

@CARLOS GÓMEZ Hola R.O.N., no tengo la 3DS y creo que la 3DS XL no incluye cargador. ¿Cómo la cargo? ¿Cómo consigo un cargador?

No te preocupes, se venden por separado por 8€, y si lo quieres con base de carga, ya está disponible por unos 20€.

@PAUL ROS Saludos. ¿Cuándo va a incorporar Nintendo 3DS una actualización con la que ver vídeos de Youtube?

De momento, seguimos a la espera de que eShop reciba una aplicación compatible con Youtube y otros servicios como Netflix.

LOS DESAFÍOS DE CÓDIGO AMIGO

¡Amigos de la Revista Oficial Nintendo! De nuevo, mil gracias por vuestra colaboración. Hemos recibido un montón de fotos con vuestras mascotas virtuales (desde Mii a cachorros de Nintendogs, pasando por muñecos...).

Este mes...
FOTOS CON MASCOTAS VIRTUALES

Ha sido tan difícil elegir, debido a la avalancha de fotos recibidas, que hemos decidido abrir "hueco" y dar más cancha a vuestra participación.





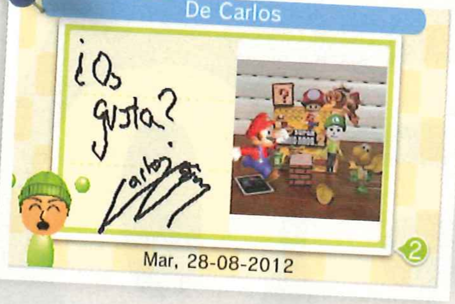












¡PRÓXIMO DESAFÍO!

Layton vuelve a ser protagonista con su **quinta aventura**, ¡la primera para **3DS**!, titulada El Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios. Por eso, te proponemos que nos mandes tus **dibujos virtuales** sobre el personaje, sus amigos, sus juegos...

@ANTONIO PEREZ ¿Cuándo saldrá el Animal Crossing 3DS? Muchas gracias por todo y seguid así.
Confirmamos su lanzamiento europeo en 2013, sin fecha definitiva. Esperemos que sea el primer semestre, ya que en Japón sale este otoño.

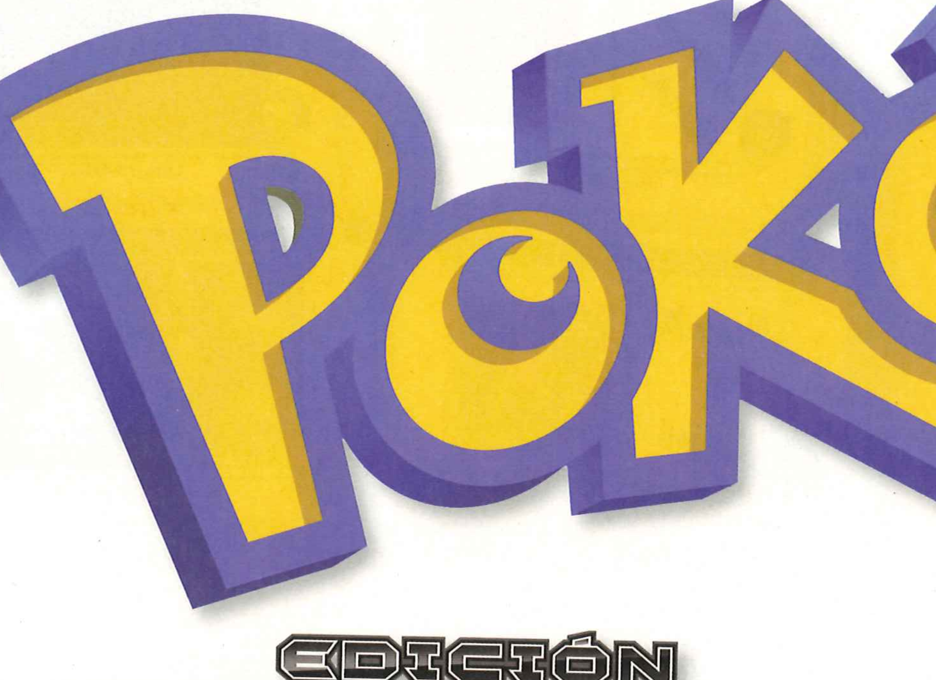
@MANUEL MACIA ¡Hola, R.O.N.! Quería saber si es cierto que va a haber un Super Smash Bros Brawl para 3DS.
¡Pues claro, lo llevamos diciendo meses! ¿Es que no os fiáis de nosotros? Será el Smash Bros. de entrenamiento de cara al juego de Wii U.

@DANIEL PEREZ ¿El teclado de Pokémon Aventura entre las Teclas se venderá aparte? ¿Es compatible con el navegador de 3DS?
Solo se venderá junto con el juego, y aunque no se ha dicho que sea compatible con el navegador, sí lo será con determinados dispositivos Bluetooth (smartphones, tablets...).

@AINHOA SAUCA Buenas, ¿llegará a España el libro Hyrule Historia, la enciclopedia dedicada Zelda, o no saldrá de Japón?
Buenas noticias, la 'Biblia' de Zelda llegará a Europa en inglés. De momento, la mitad del título ("Historia") ya está traducida al castellano. Ya sólo falta el resto :P

50 Claves

para descubrir el nuevo Pokémon



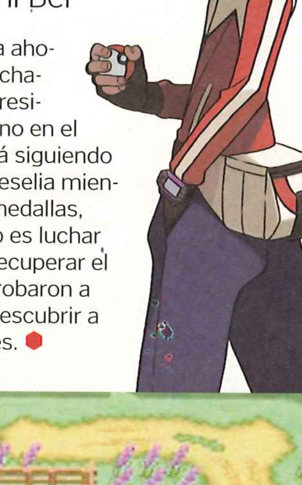


Pokémon, protagonistas, actividades, historia y aplicaciones como Radar Pokémon y Pokédex 3D Pro. De esto hablamos en 50 puntos para que sepas cómo se las gasta la nueva aventura.

Personajes



Rival
Pues no, ya no es Cheren ni Bel



El Rival se llama ahora Matís. Es un chaval directo y agresivo, aunque bueno en el fondo. Te estará siguiendo los pasos por Teselia mientras consigue medallas, pero tu objetivo es luchar contra ti, sino recuperar el Purrloin que le robaron a su hermana y descubrir a los responsables.





02 Héroes
Decide quién es tu protagonista

En las Ediciones Blanca 2 y Negra 2 han pasado dos años de los eventos ocurridos en Teselia. Eso significa que no podías volver a ser el mismo personaje que antes, o empezarías siendo el campeón... Ahora controlarás a un nuevo entrenador o entrenadores cuyo look es más original y deportista. Como ya sabrás, comienzan su aventura en Ciudad Engobe, una nueva localización de Teselia.



Acromo
El investigador misterioso

Este enigmático personaje está especializado en analizar la "fuerza" de los Pokémon. No se sabe muy bien si está o no del lado del Equipo Plasma, o cuáles son sus objetivos. Su nombre posiblemente provenga de la palabra "acromático", es decir, que no tiene color.





Cheren
Uno de los 3 nuevos entrenadores

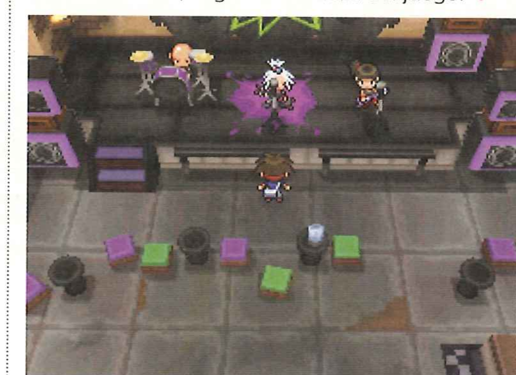
Cheren ha madurado por fin y ahora es todo un Líder de Gimnasio en tu ciudad natal, Ciudad Engobe. Ocupa el puesto de la Líder Aloe y se especializa en Pokémon de tipo Normal. Si le derrotas, obtendrás la Medalla Base, primera medalla del juego.





Hiedra
Su venenoso nombre le viene al pelo

Aquí tenemos a una nueva Líder de Gimnasio Pokémon, especializada en los Pokémon de tipo Veneno. Su marca distintiva es una guitarra eléctrica (un bajo, en realidad) y su Gimnasio se encuentra en Ciudad Hormigón. Te retará por la Medalla Tóxica, segunda medalla del juego.







06

Iris

La nueva campeona de la Liga Pokémon de Teselia

Vaya salto ha dado Iris. De antigua Líder de Gimnasio de Ciudad Caolín a nueva Campeona de la Liga Pokémon. Te la encontrarás varias veces durante tu aventura, pues anda preocupada con los planes del Equipo Plasma.



07

Camila

Directa de la pasarela de moda

El Gimnasio de tipo Eléctrico de Ciudad Mayólica ahora tiene un nuevo diseño basado en una pasarela de moda. Su Líder sigue siendo Camila, que se ha teñido el pelo de moreno. Entrega la Medalla Voltio, tercera medalla del juego.





08

N

Es el líder del equipo Plasma Blanco

El entrenador misterioso N sigue desaparecido. Esto te lo cuenta uno de los siete Sabios, de la escisión del Equipo Plasma que ahora es pacífica. Dicen que aun se le puede ver por su palacio. Y que quizá intervenga en tu aventura...





09

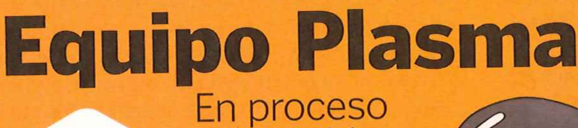
Ciprián

El rey de los Tipo Agua

Ciprián es un nuevo Líder de Gimnasio Pokémon, especializado en los Pokémon de tipo Agua. Tiene un carácter tranquilo y suele dar buenos consejos. Entrega la Medalla Marea, octava medalla del juego, aunque te lo encontrarás al antes en la aventura.







Equipo Plasma

10

En proceso de cambios

El Equipo Plasma sigue existiendo tras la derrota de la aventura anterior, pero se ha escindido en dos: el Equipo Plasma Blanco (antiguo) sigue fiel a N, mientras que el Equipo Plasma Negro (nuevo) sigue a Ghechis, y sus planes de dominación continúan más presentes que nunca.



11 Kyurem Blanco

Es el Legendario protagonista de la edición Pokémon Blanca 2

Kyurem Blanco es la fusión de Kyurem con Reshiram, de quien hereda la habilidad Turbollama. Este Tipo Dragón y Hielo mide 3,6 metros y pesa 325 kilos. Junto con su gemelo, es el segundo Pokémon más poderoso tras Arceus, con 482 puntos de ataque especial. Su movimiento característico es Llama Gélida.





12 Keldeo

Un Pokémon único, de distribución especial

Keldeo solo se consigue por eventos de distribución especial (en tiendas) y se suma a la Pokédex de Teselia con el número 153. Es un colorido Pokémon de tipo Agua y Lucha que llegará con los movimientos Acua Jet, Malicioso, Doble Patada y Rayo Burbuja. Cuando aprende Sablemístico, Keldeo adquiere la forma Brío, que es exclusiva de estas nuevas ediciones.

13 Thundurus Bestia Sagrada

Podrás acceder a estas formas solo a través de RAdar Pokémon

Thundurus Bestia Sagrada es la forma alternativa de Thundurus. Lo puedes capturar en RAdar Pokémon (descargable en la eShop de 3DS a partir del 12 de octubre), y también conseguirás el Espejo Reflector para cambiar su forma. Este Pokémon tiene la habilidad Absor. Elec. y mayor Ataque Especial que su forma básica. .



14 Landorus Bestia Sagrada

Apróvechate de la 3DS cuando juegues con las nuevas ediciones

Cuando captures Pokémon en RAdar Pokémon, podrás transferirlos después, como personajes en 2D, a tu Pokémon Edición Negra 2 o Edición Blanca 2, ¡lo que te proporcionará nuevas maneras de completar tu Pokédex! Este Landorus tiene la habilidad Intimidación y mayor Ataque que su forma básica.



15 Tornadus Bestia Sagrada

Los Pokémon se transfieren a tu juego con su nuevo estado

RAdar Pokémon usa la cámara 3D y el sensor de giro de 3DS para capturar a los Pokémon que aparecen como si estuvieran en la vida real. Por ejemplo a Tornadus, con el nuevo estado Bestia Sagrada, que le proporciona la habilidad Regeneración y más Velocidad y defensas que su forma básica.





16 Pokémon de N

Sí, estará el Zorua con el que N jugaba cuando era un niño

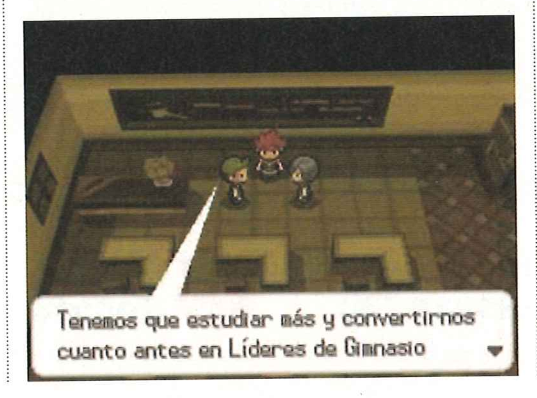
Podrás conseguir muchos de los Pokémon que N liberó tras las aventuras de hace un par de años, como el Zorua con el que jugaba de niño. Como son Pokémon de otro entrenador, no puedes ponerles mote, y tampoco tienen tu ID. Sabrás que son Pokémon de N porque habrá una animación exclusiva al encontrártelos.



17 Habilidades ocultas

Muchos de los Pokémon las recibirán en las nuevas ediciones

Las habilidades ocultas se pueden recibir gracias a las nuevas expansiones del Pokémon Dream World y también sobre todo a la captura de Pokémon en los huecos que existen en ciertos árboles. Así, estamos deseando echarle mano a ese Ditto que se transforma automáticamente en todo lo que pilla por medio.



18 Muchos más Legendarios

Las nuevas ediciones presentan superávit de Legendarios

En las nuevas Ediciones Blanca 2 y Negra 2 aparecen muchos más Legendarios que en la primera entrega. Veremos a Terrakion, Cobalion, Virizion, Reshiram, Zekrom, Cresselia, Uxie, Mesprit, Azelf, Regirock, Registeel... Así que si eres fan de estos poderosos Pokémon, aquí los vas a disfrutar más que nunca.



19 Pokédex

Incluye unos 300 Pokémon en su interior

La nueva PokéDex de Teselia cuenta ahora con Pokémon de generaciones anteriores como Psyduck (de Rojo y Azul), Riolu, Lapras, Tyranitar, Arcanine, Metagross, Marill, Mareep, Weavile o Eevee... en total unos 300 Pokémon (lo que duplica los 150 de media en ediciones previas).



Pokédex Blanco y Negro



20 Kyurem Negro

Es el protagonista de la edición Pokémon Negra 2

Al igual que Kyurem Blanco, es todo un misterio. Pero sabemos que Kyurem Negro es la fusión de Kyurem con Reshiram, de quien hereda la habilidad Terravoltaje. Este tipo Dragón y Hielo, mide 3,3 metros y pesa 325 kilos. Su movimiento característico es Rayo Gélido.



21 Teselia es diferente

Han pasado dos años desde tu última vez...

...En la Región de Teselia y muchas cosas han pasado desde entonces. Entre ellas, en el suroeste de Teselia se han construido varios pueblos y ciudades. Tu aventura comienza en Ciudad Engobe, un lugar que no estaba en las ediciones anteriores.



22 Nuevas zonas

Teselia crece tanto por el suroeste como por el noreste

Por el suroeste verás el Pueblo Ocre o la Ciudad Hormigón. Al noreste encuentras una nueva Calle Victoria y rutas nuevas hasta llegar a 23. Incluso alucinarás con un túnel submarino donde ver peces.



23 Nuevos gimnasios

Con el sureste y noroeste congelados, los gimnasios cambian

Ahora Cheren, Hiedra y Ciprián llevan tres nuevos Gimnasios en tres nuevas ciudades. El resto de gimnasios ha modificado su diseño interior, aunque continúan con el mismo líder.



24 El equipo Plasma (N)

Ya sabéis que el equipo se ha dividido en dos: el nuevo es negro

Tras la derrota de Ghechis y N hace 2 años, el equipo se ha dividido en dos: el nuevo Equipo Plasma -negro- quiere dominar a los Pokémon para sus propios fines. Ghechis es el líder.



25 Modo desafío

¿Qué te parecería jugar toda la aventura en el modo más difícil?

Haz que un amigo te pase la Llave correspondiente de la zona Nexo. Así, los entrenadores rivales tendrán sus Pokémon entre 1 y 5 niveles más altos, o contarán con más Pokémon.



26 Tarjeta de entrenador

Es el certificado para pasar a la posteridad de los entrenadores

No habrás completado el juego hasta que consigas la última Tarjeta de Entrenador. Acábate Liga Pokémon, PokéDex, Pokéwood, Pokémon World Tournament y medallas al máximo.



27 Los tres de inicio

Bel ha encontrado trabajo como ayudante de la Profesora Encina

Ha viajado hasta ciudad Engobe para ayudarte con tu aventura. No solo te irá dando consejos, además será quien te dé a elegir a tu primer Pokémon entre Oshawott, Snivy y Tepig.



28 Reshiram y Zekrom

Además de a Kyurem, también podrás capturarlos a ellos

Sí, puedes capturar a Reshiram (Blanca 2) o a Zekrom (Negra 2). Ambos siguen teniendo un papel importante en la historia y tendrás que saber derrotarlos para superar el juego.



29 El equipo Plasma (B)

Los chicos del equipo Plasma blanco son muy Buenos...

Recordad que el equipo Plasma se ha escindido. El antiguo, de color blanco, quiere hacer el bien y vivir en armonía con los Pokémon. El líder de esta banda, llamado N, anda desaparecido.



30 Diferentes ediciones

Blanca 2 y Negra 2 tiene distintos Pokémon salvajes, Legendarios...

Y también zonas diferentes, como Ruta 4, Ciudad Caolín o alguna cueva. El Bosque Blanco y su gran árbol sale en la Edición Blanca 2, y la Ciudad Negra y su rascacielos en la Edición Negra 2.



31 Pokémon World Tournament

Esto sí es un torneo

¿Un torneo con todas las estrellas de las Regiones del Mundo Pokémon? Aquí se celebran eliminatorias con los Líderes de Gimnasio de Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh y Teselia. Y si logras derrotarlos, te esperan todos los Campeones. A la vez.



32 Estudios Pokéwood

En esta peculiar meca del cine rodarás tus propias películas

Asume un papel y dirige a un Pokémon por diferentes escenarios y batallas eligiendo las frases que más se ajusten a tu guión. Recaudarás mucho dinero y te convertirás en toda una estrella.





33 Galería Unión

El lugar indispensable para los adictos al 'shopping'

En esta calle comercial al sur de Ciudad Mayólica, tus amigos irán abriendo tiendas según conectes con sus juegos. Entrenarás el Esfuerzo, la Felicidad, etc. y conseguirás objetos raros.



34 Colección de Medallas

Las medallas coleccionables son otra de las novedades geniales

Las medallas y logros se consiguen superando retos o completando misiones. En total hay 256 que guardar en la caja de Logros. Los expertos dicen que tenerlas todas será casi imposible.



35 Misiones festival

Los premios por cumplirlas serán Regalosferas o Carameloraros

En estas nuevas ediciones pueden participar hasta 100 jugadores al mismo tiempo para cumplir las misiones, y existen tablones de récords en los que medir nuestras habilidades.



36 El Nexo Recuerdo

¿Quieres saber qué ha pasado en Teselia en los dos últimos años?

Si jugaste a Blanca y Negra, puedes usar tus datos guardados para ver escenas de lo que pasó entre ambos juegos. Qué le ocurrió a N o qué fue de los antiguos Líderes de Gimnasio...



37 El videomisor es un juego

Las videoconferencias online ahora son más entretenidas

Pues sí, porque incluyen minijuegos para entretener las charlas. Pruebas como por ejemplo explotar globos con tu cara, o rellenar de aire el globo con la ayuda de un amigo.



38 Huecos de árbol

Dentro puedes encontrar Pokémon con habilidades ocultas

Aunque solo en el 20% de lo casos. También verás objetos, en el 80%. Los Pokémon y los objetos se regeneran con un 5% de probabilidad cada vez que andas 256 pasos en el juego.



39 Tutores de movimiento

Hay 4 nuevos tutores que te enseñan hasta 60 movimientos

Algunos de esos movimientos que podremos enseñarles son: los puños elementales, Viento Hielo, Pulso Dragón, Campana Cura, Viento Afín, Enfado, Trampa Rocas...



40 Pokémon variocolor

Gracias al Talismán Brillante aparecerán más variocolor

Una vez completes la Pokédex Nacional, obtendrás un talismán del Profesor Carrasco Encina, que hace más sencillo encontrar Pokémon variocolor: triplican las probabilidades de su aparición.





Descargable en la eShop a partir de 12 de octubre, con él capturarás Pokémon con las cámaras de tu 3DS.

41 Transfiérelos a tus juegos

Lleva los Pokémon y objetos que consigas a tus nuevas ediciones

Jugar las nuevas ediciones Blanca 2 y Negra 2 en tu 3DS te va a ofrecer muchas ventajas. Por ejemplo, transferir a estas aventuras los Pokémon y objetos que consigas en la Dimensión Onírica y utilizarlos como creas conveniente. Apunta que puedes transferir hasta 6 objetos al mismo tiempo.



42 La dimensión onírica

La Profesora Burnett va a descubrirnos un nuevo espacio

Este espacio es solo visible con las cámaras de 3DS. Rastrea la nube onírica moviendo la cámara de 3DS a tu alrededor. Cuando la localices, usa el Rayo Láser para atrapar Pokémon.



43 Pokémon y objetos

Ahora es más fácil tener a Porygon y hacerte con la Piedra Trueno

En RAdar Pokémon encontrarás varias especies de Pokémon, todas ellas con su habilidad oculta, como Porygon, Igglybuff o Togepi. Su nivel varía en función del número de medallas de gimnasio que tengas en Blanca 2/Negra 2. También puedes encontrar objetos útiles para tus ediciones, como piedras evolutivas o partes.



44 Consigue Sueñosferas

Son indispensables para potenciar tu arma capturadora

Acumularás Sueñosferas durante la captura de Pokémon. Son la moneda del juego, con la que puedes comprar objetos de usar y tirar para mejorar tu rayo láser y ayudarte en las capturas importantes. Además, gracias a ellas conseguirás desbloquear nuevas zonas de juego y activar diferentes modos.



45 Legendarios clásicos

Podrás capturar Pokémon clásicos como Ho-oh o Lugia

¿Qué tal te suena esto: podrás capturar a los Pokémon legendarios más clásicos con las cámaras de tu 3DS? Sí, hablamos de tus Legendarios favoritos, los que han marcado a generaciones de fans Pokémon. Así, Lugia, Ho-oh, Palkia y Giratina estarán esperándote a que les eches el guante.







Pokédex 3D Pro

En noviembre, la eShop incorporará una verdadera enciclopedia Pokémon.



46 Guía de movimientos

Mucho más completa y detallada que la Pokédex 3D original

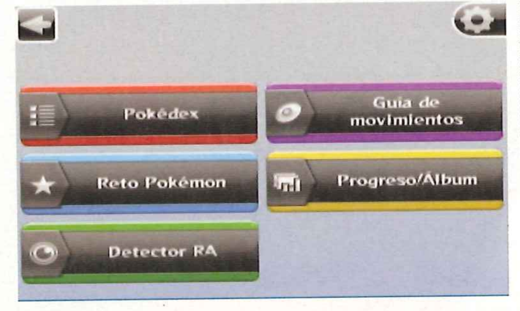
Podrás comprobar la línea evolutiva y lista de movimientos que los Pokémon aprenden por nivel, huevo, MT, MO y Tutor. De cada movimiento sabrás su potencia, precisión, PP, tipo, clase y efecto, y Pokémon que lo aprenden. Además del tipo, sexo, estadísticas, altura, peso, descripción, grupo huevo y habilidades.



47 Retos Pokémon

Un nuevo desafío cada día para demostrar que eres el mejor

Son preguntas divididas en 30 categorías, con cosas como el tipo o evolución de Pokémon, o adivinar quién es por su silueta. No todas las categorías están abiertas de inicio, para acceder a nuevas has de responder bien las de inicio. Además, cada día podrás responder a preguntas sobre Pokémon en el "Desafío diario".



48 Información completa

Todos los Pokémon estarán en la Pokédex 3D desde el principio

En el nuevo Pokedex 3D Pro estarán todos los Pokémon (más de 600) desde el principio. Cuando te descargues esta aplicación a 3DS no tendrás que esperar a recibir nuevos Pokémon por spotpass, ni coleccionar stickers para desbloquear nuevas funciones. Toda la información estará disponible desde el inicio.



49 Da vida a tus Pokémon

Y juega con sus imágenes de Realidad Aumentada

Observa y juega con imágenes en Realidad Aumentada de Pokémon en el mundo real, y disfruta al máximo con ellas: colocándolas en fondos originales, imaginando situaciones imposibles... Una de las nuevas funciones implementadas es que cada Pokémon podrá mostrar hasta tres ataques diferentes.





50 Tu enciclopedia

Más de 600 Pokémon en detalle

La PokéDex 3D Pro es "profesional". Es decir, tiene toda la información sobre las 649 especies de Pokémon existentes, además de todas y cada una de sus Formas y alteraciones. En total, tendrás que coleccionar 727 entradas distintas de Pokémon para completar la PokéDex.



Los Skylanders volverán, por segundo año consecutivo, a ser las estrellas de las Navidades. Activision ha creado una franquicia de éxito.

Regresamos al gigantesco mundo de Skylands

SKYLANDERS GIANTS

LA SEGUNDA AVENTURA DE LOS SKYLANDERS LLEGARÁ ESTE OTOÑO A Wii y 3DS, ACOMPAÑADA DE UNA NUEVA COLECCIÓN DE MUÑECOS... ALGUNOS TAN GRANDES QUE DEJARÁN HUELLA EN TU CONSOLA.

La franquicia infantil de más éxito en todo el mundo en 2011, con más de 30 millones de figuras vendidas, es un fenómeno que ha atrapado a coleccionistas de todas las edades. Los Skylanders son una fiebre que comenzó hace un año cuando Activision lanzó el videojuego **Skylanders Spyro's Adventure**, acompañado de una colección de **32 muñecos** que cobraban vida en la pantalla gracias a un periférico llamado El Portal. El resto es la historia de un éxito que, este otoño, continuará con **Skylanders Giants**.

Los primeros héroes

Ahora todo el mundo los conoce y saben cómo se juega con ellos: tú pones un muñeco sobre **el Portal**, e instantáneamente aparece en la tele y pasas a controlarle. Cada personaje tiene sus habilidades que mejoran con la experiencia... una mecánica que se mantendrá en **Skylanders Giants**, la nueva aventura que llegará **el 19 de octubre a Wii**, acompañada de su propia colección de muñecos. 16 nuevos Skylanders, 8 de ellos el doble de grandes, **Gigantes** de enormes poderes. Pero ¿de dónde salen estas poderosas criaturas? Pues la historia del juego nos revelará algo sorprendente: hace 10.000 años, ellos fueron los primeros Skylanders, y se unieron para hacer frente a la amenaza de los **Arkeyan**, una raza que, dominando la magia y la ciencia y liderados por el terrible Arkeyan King, había subyugado todos los mundos de **Skyland**. Los Gigantes lograron derrotarles, pero en su esfuerzo fueron expulsados de la Tierra. Ahora, **Kaos** (el malo del primer juego) quiere recuperar la tecnología y el ejército de máquinas de los Arkeyan. Y tú, **el Guardián del Portal**, tendrás que invocar a los desaparecidos gigantes para que, uniendo su poder al de los Skylanders actuales, detengan al villano.

El juego vendrá en **tres ediciones**, una con un gigante, otra que incluirá un gigante y dos Skylanders, y una tercera con los tres muñecos y el Portal. Vamos, que si ya tienes el Portal del primer juego, te vale, no tienes que volver a comprarlo. Antes de que lo preguntes: **todos los Skylanders anteriores serán compatibles con Giants** y, atención: no sólo conservarán sus poderes, sino que, en Skylanders Giants, todos los personajes podrán evolucionar hasta nivel 15 (en la primera aventura el 10 era el máximo).

La mecánica de juego también se recupera: una aventura de acción y exploración en la que cada Skylander tendrá sus poderes únicos, pero pertenecerá a una de **las 8 clases**: Aire, Tierra, Fuego, Agua, Luz, Vida, Magia, Tecnología y Ultramundo. Y habrá



Fenómeno coleccionista

Las pequeñas figuras de los Skylander se han convertido en un objeto de deseo.

La colección principal que estrenó este fenómeno con Skylanders Spyro's Adventure, consta de **32 muñecos** (4 de cada clase). El juego de Wii incluye las figuras de Trigger Happy, Spyro y Gill Grunt; mientras que el de 3DS nos ofrece a Ignitor, Stealth Elf y Dark Spyro (una versión especial del personaje). El resto de los personajes puedes comprarlos de forma individual o en packs de tres figuras.

Pero lo que ha disparado la locura coleccionista han sido las **ediciones especiales**. Aunque en el juego tienen los mismos poderes que las normales, Activision ha lanzado ediciones doradas y plateadas de algunos personajes que solo se han podido conseguir a través de eventos especiales o en concursos, como el que nuestra revista realizó hace unos meses de la edición dorada de HEX. Algunos coleccionistas han llegado a pagar cientos de Euros por ellos en subastas online.

LOS NUEVOS GIGANTES AGRANDARÁN LA MITOLOGÍA DE LA SAGA, CONTANDO EL ORIGEN DE LOS PRIMEROS SKYLANDERS

Conociendo a TOYS FOR BOB



I-Wei Huang (director de juguetes) · Jeff Poffenbarger (productor ejecutivo) · Paul Reicher (jefe del estudio) · Paul Yan (director de animacion)

Vuestros Skylanders favoritos:
Paul Reicher: Chop Chop
I-Wei Huang: Todos son como mis hijos

Cuál se parece más a cada uno de vosotros:
I-Wei Huang: en realidad me parezco más a Gill Grunt, porque es un poco tontorrón.

Jeff Poffenbarger: creo que soy más parecido a Flynn, la verdad.

Paul Reicher: Wrecking Ball. Soy muy descuidado y me muevo muy deprisa; me encantaría tener un campo de fuerza para que me protegiera.

Vuestro videojuego o juguete favorito cuando erais niños:
I-Wei: Los programas de televisión o juguetes relacionados con el mundo del anime.

Jeff: En juguetes, GI Joe; en videojuegos, Car Wars.

Paul Reicher: En juguetes, Hot Wheels y Major Matt Mason; siempre me han fascinado la ciencia ficción y la tecnología moderna.

Vuestra película favorita:
I-Wei: todo lo relacionado con Miosake, y me gusta mucho Pesadilla antes de Navidad.

Paul Reicher: Star Wars es mi película favorita

Paul Yan: Los Increíbles.

Jeff: Mis favoritas son las comedias románticas.

Los Gigantes serán más lentos, pero también mucho más fuertes.

LOS GIGANTES VENDRÁN ACOMPAÑADOS DE 8 NUEVOS SKYLANDERS TAMAÑO NORMAL

más zonas especiales a las que sólo podrán acceder los Skylanders de un determinado tipo, lo que sin duda aumentará la rejugabilidad. Y claro, la entrada en juego de los **Gigantes** traerá unas cuantas novedades...

Más grande, más fuerte

El tamaño de los gigantes, el doble de grandes que los Skylanders normales tanto en su versión muñeco como en el videojuego, implicará una **fuerza descomunal:** podrán arrancar grandes rocas y lanzarlas, romper barreras de piedra a golpes o destruir losas saltando sobre zonas elevadas y revelar así caminos secretos. Combatiendo, serán **imparables a corta distancia.** Pero, eso sí, tendrán una desventaja: **serán más lentos**, un defecto cuando nos enfrentemos a enemigos que ataquen desde lejos.

Para lograr un equilibrio perfecto, quizá lo mejor sea **jugar a dobles** simplemente colocando un segundo Skylander sobre el Portal. Y, además de los gigantes, están los otros **8 Skylanders normales** de la nueva colección. Activision ya ha revelado a algunos, como **Chill**, un poderosa guerrera de elemento Agua que puede crear bloques de hielo, o **Jet Vac**, el tipo Aire, equipado con un poderoso bazooka de aire que también es capaz de absorber objetos... Y una sorpresa: los muñecos de **la Serie 2**, nuevas figuras de algunos de los Skylanders más populares, que vuelven con nuevos poderes...

Skylanders Giants tiene todas las papeletas para ser **uno de los juegos más vendidos** estas Navidades, en dura competencia con el también muy deseado Inazuma Eleven Strikers. Y también habrá versión de **3DS** (a cargo de n-Space, los creadores de Heroes of Ruin) y... de **Wii U**, esta con la incógnita de la fecha, como siempre. Los progresos en las habilidades de cada personaje se guardan en el muñeco, y se mantienen juegues en la versión que juegues. Una muestra más de lo bien que Activision ha organizado el universo Skylanders.

Chill será una de los 8 nuevos Skylanders tamaño normal.



4 nuevos GIGANTES

TREE REX

Elemento: Vida

Historia: Mucho antes de que los Giants se convirtieran en protectores de Skylands, Tree Rex era un árbol majestuoso, que vivía pacíficamente en los bosques más antiguos. Su tranquila existencia se vio truncada cuando los Arkeyans construyeron cerca del bosque una fábrica en la que construían armas. Tras varios años, los residuos de la fábrica envenenaron las zonas verdes, convirtiendo a Tree Rex en un gigante que puede aplastar a cualquiera que amenace el orden natural de Skylands.



SWARM

Elemento: Aire

Historia: Swarm fue un príncipe de una orgullosa raza de insectos guerreros y misteriosos, que construyeron una civilización con forma de pirámide, en el interior de un panel de abejas. Al crecer como uno de los 9.000 miembros de la familia real, nunca tuvo permiso para salir de su colmena. Pero a diferencia de sus hermanos, una cualidad mágica le llevo a crecer mucho más que el resto de los miembros de su especie. Incapaz de encajar en su colonia, el joven príncipe rompió la tradición y salió al mundo abierto, donde su tamaño y fuerza le son de gran ayuda en la legendaria batalla entre los Gigantes y los Arkeyans.



BOUNCER

Elemento: Tecnología

Historia: Hace mucho, Bouncer era conocido como una de las mayores estrellas del baloncesto en el mundo de los robots. Gracias a su personalidad, hizo popular este deporte, aunque se vio obligado a retirarse debido al exceso de golpes que recibía en la cabeza. Bouncer pasó a formar parte del equipo de seguridad de las Minas de Cristal. Allí fue donde se encontró con decenas de Manu, fans de su antiguo periodo como estrella del baloncesto, que habían sido esclavizados por los Arkeyans. Para liberarlos, se fijó un nuevo objetivo: derrotar al Rey Arkeyan. Se unió a otros Giants, y juntos se convirtieron en los primeros Skylanders.



CRUSHER

Elemento: Tierra

Historia: Crusher supo desde que se puso el casco de minero de su padre que su verdadera pasión iba a ser crujir rocas. Fascinado por el mundo de las piedras, viajó por todo Skylands en busca de raros minerales para pulverizar con su martillo machacarrocas hecho a mano, al que también llamó Crusher. En sus viajes descubrió que el malvado Arkeyan King también buscaba rocas especiales pero para convertirlas en armas de guerra. Su furia creció como una avalancha. Después de todo, crujir rocas era su trabajo. Así que puso su martillo al servicio de un gran propósito: crujir a los robots de Arkeyan King.





Habrá un gigante de cada una de las ocho clases del juego.

Nuevas arenas de batalla y desafíos mejorarán el multijugador.

ZombiU es de los juegos más gore que saldrá para Wii U. Imágenes así sacudirán la pantalla, aunque también tendrá su toque de humor.



ZOMBIU
EN LAS ENTRAÑAS DEL HORROR

TÓMATE MUY EN SERIO ESTE JUEGO. UBISOFT ESTÁ PONIENDO TODO SU EMPEÑO PARA CREAR EL "SURVIVAL HORROR" QUE CAMBIE EL GÉNERO.

Piénsalo bien. Juegos con zombis hay muchos, pero, ¿cuál ha intentado una aproximación realista a lo que sería vivir un apocalipsis de nomuertos? No te encontrarías los puzles de Resident Evil, ni matarías tú solito a miles de muertos vivientes como en Dead Rising. Más bien estarías muerto de miedo, porque un solo mordisco acabaría con tu vida... o, peor aún, te convertiría en un caníbal sin cerebro. Y ese terror es el que Ubisoft quiere que sientas, utilizando las herramientas únicas de la nueva consola de Nintendo, Wii U.

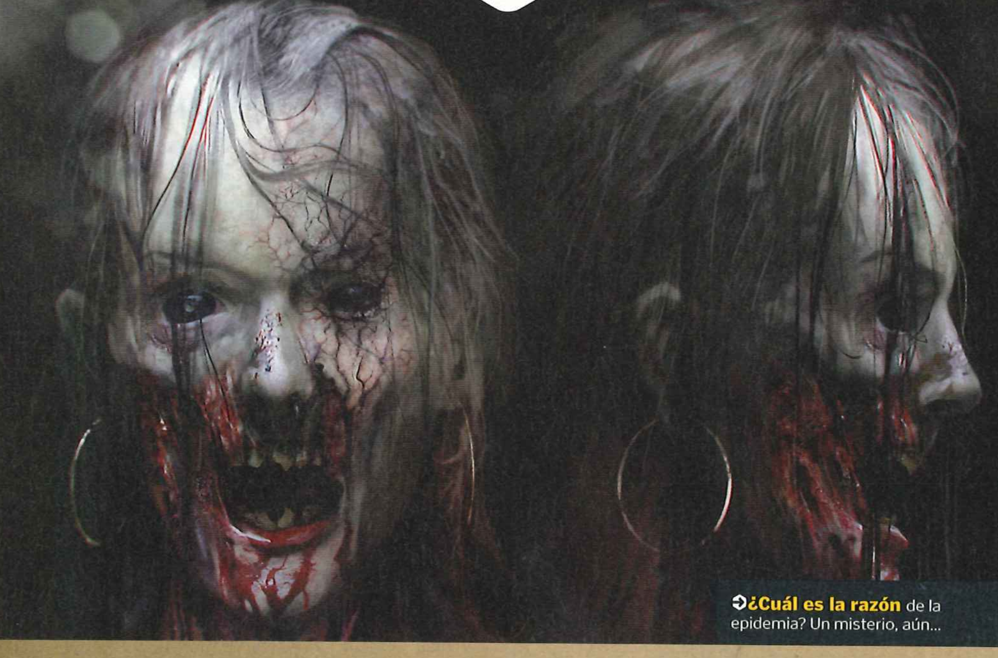
Londres: zona zombi

La premisa argumental de Zombi U parece, en un primero momento, sencilla: Londres sufre una epidemia de muertos vivientes, y a nosotros nos toca salir con vida. Pero el argumento será mucho más profundo, aunque Ubisoft solo ha revelado algunos detalles. Nosotros jugaremos con un superviviente generado aleatoriamente y, cuando caigamos a manos de un zombi, el personaje morirá o quedará infectado y pasaremos a controlar a otro superviviente. Pero en nuestro camino nos toparemos con varios personajes no jugadores que nos acompañarán, nos ayudarán y desarrollarán la trama. Ya sabemos el nombre de uno: Prepper, y suya será la voz que, a través de unos altavoces, nos dará consejos en el principio del juego. Prepper, además, quiere reunirse con su esposa Sondra, que a su vez forma parte de un grupo


El realismo de los zombis será escalofriante... ¡aprovechando el HD!

EL GAMEPAD DE Wii U SE CONVERTIRÁ EN TU KIT DE SUPERVIVENCIA. APRENDE A SACARLE TODO EL PARTIDO.

Uno de tus muchos rostros. Cada vez que mueras, pasarás a controlar a un nuevo superviente.



➲**¿Cuál es la razón** de la epidemia? Un misterio, aún...

➲**El Palacio de Buckingham** será uno de los niveles del juego.

➲**Habrá zombis** con habilidades especiales, como... teleportarse.

SI TE VEN O TE OYEN, IRÁN A POR TI. PASA DESAPERCIBIDO O, SI NO, SUBE A UNA ZONA ELEVADA: NO PODRÁN SEGUIRTE.

organizado que busca supervivientes para sacarlos de la ciudad. Suena a argumento de peli, ¿verdad? Pues apunta este dato: en la promoción del juego Ubisoft ha utilizado frases de una profecía de John Dee, el esotérico inglés del siglo XVII: "si los cuervos abandonan la Torre de Londres, la torre blanca se derrumbará y un gran desastre acontecerá en Inglaterra". ¿Estaremos ante una plaga más sobrenatural que de ciencia-ficción? Eso es aun un misterio...

Cuidado, que muerden

Eso sí, estos zombis serán muertos vivientes de libro: para acabar con ellos hay que destruir su cerebro. No serán muy listos, pero sí feroces. Si te ven o te oyen, irán a por ti. De hecho, la primera estrategia estará clarísima: que no te detecten pero, si lo hacen, no dejes que se acerquen. Armas como la ballesta serán ideales para atacar desde lejos y mantenerlos a raya. De cerca, usa lo que puedas, incluido un palo de Cricket (qué británico) para que su cabeza haga "pop". Si te agarran, aun tendrás alguna opción de liberarte agitando el mando. Y algunas técnicas simples pueden salvarte: las luces fuertes les atraen, con lo cual puedes despistarles con bengalas. Y, si ves una zona elevada escala, porque los zombis no saben subir por escaleras de mano.

Terror y supervivientes

Ante semejante panorama, más vale que busques armas. Habrá pistolas, escopetas, ballestas con mira telescópica... Pero cuidado: si no es fácil encontrarlas, menos aun lo será conseguir munición. Primer detalle que aumenta la tensión. El segundo será la atmósfera del juego. Zombi U buscará transmitirte la sensación de que en cualquier momento un zombi puede saltar hacia tu garganta. Y es verdad: muchas veces el muerto viviente aparece cuando menos te lo esperas, y el respingo está asegurado. Los escenarios oscuros, neblinosos o, directamente, sin más luz que la de tu linterna, serán los más abundantes en Zombi U. Y claro, luego estará el mando de Wii U y todas las interacciones que ya conoces: será mapa, radar, escáner, mira telescópica o herramienta para abrir cerraduras o "hackear" ordenadores...



7 PREGUNTAS A LOIC GOUNON



Loic Gounon
Jefe de Marca Internacional de Ubisoft

"El concepto de Wii U es único; estimula nuestra creatividad".

ZombiU tiene el mismo feeling que Red Steel. ¿Os gusta este tipo de juegos: disparos, contenido adulto...?
Ambos juegos solo tienen una cosa en común: intentan aprovechar al máximo un nuevo hardware de Nintendo para dar una experiencia que refresque un género. En ZombiU, uno de nuestros focos es el uso del Wii U gamepad como kit de supervivencia. De todas formas, pienso que la razón por la que somos buenos en esto es que nuestros equipos de Montpellier tienen gran experiencia en trabajar con prototipos de hardware y son lo bastante creativos para crear nuevos universos y sagas desde cero.

¿Cuál ha sido vuestra inspiración?
Mucha gente del equipo son fans de los survival horror de la vieja escuela y sienten que lo que hay en el mercado no les ofrece la misma experiencia. Ahora esos juegos son más de acción, queríamos recuperar la tensión, la supervivencia, el miedo.

¿Qué es Wii U para vosotros?
Un nuevo tipo de interacción con el juego y la televisión. El gamepad está entre una tablet y un mando de juego. Tienes una pantalla táctil pero con los sticks de siempre. La gran oportunidad que vimos en zombiU era jugar con la atención del jugador. Le dimos una herramienta potente y táctica, el pad y su pantalla táctil, pero cada vez que lo usa, el juego no se para y los zombis siguen moviéndose en tu televisor. ¡Así que está corriendo un riesgo! Debes distribuir el tiempo que pasas mirando cada pantalla. ¿Chequeo mi munición? ¿Como algo para restaurar mi energía? Pero los zombis no dejarán de perseguirme...

¿Por qué Londres?
Es una ciudad muy conocida y que resulta familiar, pero al mismo tiempo guarda cierto exotismo. Tiene una larga y oscura historia y pensamos que sería un atractivo cambio y que no todos los zombis estuvieran en EEUU. Jugaremos cerca de las más famosas localizaciones londinenses como Buckinghma Palace, San Paul, la torre de Londres...

¿Cuándo comenzó el desarrollo?
A principios de 2010, con un equipo de unas seis personas. Killer Freaks se convirtió en ZombiU a mediados de 2011, mientras estábamos en preproducción. Ahora estamos en fase de producción 'full' con 90 personas trabajando en Montpellier y 30 en Bucarest, Rumanía.

¿Qué es el juego asimétrico para vosotros? ¿Hay en ZombiU?
Tener dos jugadores en un mismo juego pero cada uno con distintas acciones, controles y puntos de vista. En zombiU lo implementamos en el Vs. 1 contra 1 multijugador local. Un jugador es el jefe de los zombis (King Boris) y genera zombis en tiempo real con la pantalla táctil. Es estrategia con vista aérea. El otro es un humano y debe liquidar zombis y capturar bases.

El juego te premia por usar equipamiento. ¿Cómo funciona?
Se llama weapon skills. Cada personaje mejorará su precisión, recarga y otras habilidades con cada arma. Cuantos más zombis liquides con un arma, mayor es la habilidad que acumulas con ella y tus estadísticas también. Si tu personaje muere, las estadísticas vuelven a cero, y tendrás que aprender de nuevo a usar todas esas armas. Así que más te vale intentar sobrevivir lo máximo posible.

¡Que no se acerquen! Si te rodean los zombis, date por muerto.

Habrá escenarios al aire libre y otros cerrados y claustrofóbicos.

ASSASSIN'S CREED III

LA REVOLUCIÓN AMERICANA

CON UNA RECREACIÓN HISTÓRICA IMPRESIONANTE Y UNA MEZCLA DE ACCIÓN Y SIGILO ASOMBROSA, SE ACERCA A Wii U EL JUEGO DEL AÑO.

El 17 de junio de 1775, el ejército británico se enfrenta a las fuerzas revolucionarias en Bunker Hill, en una batalla crucial para la curso de la guerra. Pero, en medio de la batalla, hay un hombre con su propia misión. Se llama Connor y su objetivo es eliminar al general británico... porque Connor es un miembro del clan de los asesinos y, el general, un hermano templario...

Guerrero entre guerreros

Que Ubisoft Montreal, el estudio que está a cargo de este juego, se haya atrevido a recrear una batalla semejante como escenario de unas de las misiones del juego es una muestra más de su confianza. Están seguros de que trabajan en uno de los mejores juegos de los últimos años, y desde luego el mejor de la saga. Como seguramente ya sabes, en Assassin's Creed seremos Connor, medio indio medio británico, que deberá buscar y eliminar a los templarios infiltrados en ambos bandos del conflicto. El inmenso escenario del juego incluirá ciudades como Boston y Nueva York y zonas naturales por las que nos desplazaremos a pie, a caballo, en canoa... Precisamente la recreación de la naturaleza será asombrosa, con fauna (ciervos, osos...) y los cambios climatológicos en tiempo real. Pero aun impresionará más ver cómo Connor se mueve por ella con agilidad felina para pillar por sorpresa a los enemigos y acabar con ellos usando su arco o su dardo con cuerda, que le permite atraer hacia sí a los rivales o colgarlos. Y, cuando se lance al combate cuerpo a cuerpo... fliparás. Maestro en el uso del Tomahawk, Connor acabará con un enemigo tras otro enlazando esquivas, fintas y todo tipo de ataque con una fluidez tan perfecta como... brutal.



¡¡¡AL ABORDAJE!!!

Otra prueba de que Assassin's Creed va a por todas: la increíble recreación de las batallas navales que nos regalará. En ellas, Connor será el almirante y tendremos control total sobre el desplazamiento del barco y su armamento (dispondremos de tres tipos de munición con diferentes funciones: agujerear el casco del enemigo, romper sus mástiles...). Las condiciones climáticas cambiarán en tiempo real y afectarán al oleaje, e incluso podremos abordar los barcos enemigos para que Connors despliegue un asombroso estilo de combate en cubierta.

CONNOR ES BRUTAL. JAMÁS HABRÁS VISTO A NADIE LUCHAR CON ESA PRECISIÓN Y VELOCIDAD EN UNA AVENTURA.

Arco y Tomahawks serán sus principales armas.

La batalla de Bunker Hill será el escenario de una de las misiones.

El clima cambiará en tiempo real tanto en mar como en tierra.

¡¡¡Correeed!!! La velocidad y la precisión, claves para sobrevivir.

RAYMAN LEGENDS
SALTOS ASIMÉTRICOS

RAYMAN VUELVE CON UN PLATAFORMAS ESPECTACULAR Y UNA NUEVA COMPAÑERA: **BÁRBARA.** CREEMOS QUE SON SOLO AMIGOS.

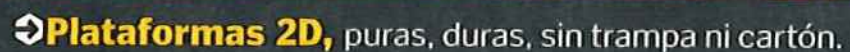


La muchacha, más que guerrera, será vikinga. Armada con su hacha, Bárbara será uno de los personajes jugables de un plataformas 2D con una pinta espectacular. Michel Ancel, el creador del personaje, vuelve ponerse a la cabeza del equipo de Ubisoft Montpellier para ofrecernos la secuela del formidable Rayman Origins.

Multijugador total

En este plataformas loquísimo para cuatro jugadores simultáneos usaremos mandos de Wii, mientras que un quinto jugador será... Murfy. Este personaje vuela por el televisor controlado desde la pantalla táctil de Wii U Gamepad, e interactúa con el entorno para derribar obstáculos y enemigos y allanar así el camino a los otros cuatro. La necesidad de cooperación será total: por ejemplo, en el último nivel revelado una avalancha de Lums oscuros persigue a los personajes, y solo saltando como rayos y con la ayuda de Murfy, que podrá retener a los Lums tocándolos, saldremos vivos. Al frenético ritmo de juego se unirá un aspecto gráfico graciosísimo, que cada vez tira más hacia una estética de cómic en la que parece que los personajes están recortados sobre los escenarios, y animados de una manera delirantemente divertida.





Plataformas 2D, puras, duras, sin trampa ni cartón.



Bonita estampa: los cinco protas avanzan juntos.



Será precioso, con gráficos 2D llenos de gracia y belleza.

RABBIDS LAND

CONEJOS EN EL PARQUE TEMÁTICO

NINTENDO LAND NO SERÁ EL ÚNICO PARTY GAME QUE LLEGARÁ CON Wii U. CIERTOS ROEDORES TAMBIÉN ACUDIRÁN A LA CITA.

Curioso: los Rabbids saltaron al estrellato con Rayman Raving Rabbids, uno de los juegos que acompañó el lanzamiento de Wii. Y ahora, cinco años después, volverán a estar desde el principio en la nueva consola de Nintendo, y también con un party game.


Hasta 4 amigos a la vez jugaremos como conejos.

Juego asimétrico

En un loco parque temático disfrutaremos de atracciones... y el jugador con el mando de Wii U tratará de perjudicar a los que jueguen en la tele con mandos de Wii. Por ejemplo, en Raiders of The Lost Ball moveremos el Wii U Gamepad para desplazar una gigantesca bola en la pantalla táctil, mientras que en la tele los otros jugadores tendrán que evitarla. En The Princess of Bel-Air, un jugador creará plataformas con el stylus para salvar a Rabbids que caen al vacío, y los otros dispararán contra esos mismos conejos. Todos, con guiños a pelis famosas...

JUST DANCE 4

VUELVE EL REY DE LA PISTA DE BAILE

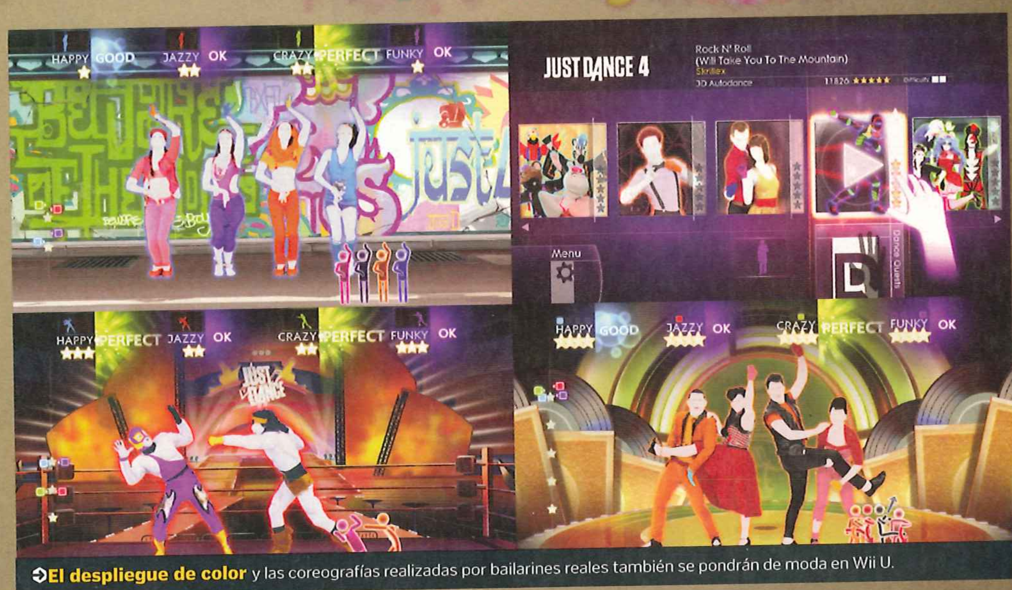


TAMBIÉN LLEGARÁ A Wii U UNA VERSIÓN ESPECIAL DEL EXITOSO JUEGO DE BAILE, LLENA DE CONTENIDO EXCLUSIVO.

Ubisoft lo tiene muy claro: va a mantener el corazón jugable de su best-seller musical, y a usar la cámara del mando de Wii para añadir nuevas posibilidades que convertirán la experiencia en una fiesta total.

Más de 40 temas pop y dance

Cómo siempre, hasta cuatro jugadores bailaremos con mando de Wii en la mano y al ritmo de más de 40 temas pop y dance tanto clásicos como actuales, tres de ellos exclusivos de Wii U: "Ain't No Other Man" de The Girl Team, "Want U Back" de Cher Lloyd y "Domino" de Jessie J. Además, esta versión será la única con el nuevo modo "puppet Master Mode", que nos permitirá crear coreografías en tiempo real, y el Wii U Gamepad nos servirá para sacar fotos y vídeos de nuestro amigos y para escribirles mensajes en pantalla. Y habrá versión de Wii, a la venta el 9 de octubre.



El despliegue de color y las coreografías realizadas por bailarines reales también se pondrán de moda en Wii U.



eShop

20 juegos que debes tener

Cambian las reglas: la tienda de 3DS se ha convertido en el lugar donde conseguir las propuesta de juego más originales al mejor precio. Aquí te mostramos 20 que deberías tener.

1 Zelda Four Swords

Aventura / Nintendo / 1-4 Jugadores / +7 años / 8€

El clásico de **Game Boy Advance** nos trajo por vez primera una experiencia **Zelda multijugador**: cuatro Links de diferentes colores cooperamos para superar mazmorras de brillante diseño. El argumento no es tan importante como en los Zelda "normales", tiene interés histórico: fue la primera vez que apareció **la Espada Cuádruple** y el debut de **Vaati**, el villano con el que lucharíamos también en **Minish Cap (GBA)** y **Four Swors Adventures (GC)**.

2 Mutant Mudds

Plataformas / Renegade Kid / 1 Jug. / +3 años / 9€

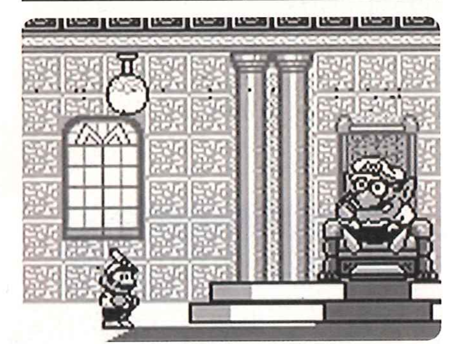
Mutantes de barro han invadido la Tierra, y **Max** debe detenerlos usando su jet pack y su pistola de rayos. Este **plataformas 2D** es un juego orgullosamente clásico que retará tus reflejos y tú precisión al máximo. Esconde escenarios que homenajean a Game Boy y Virtual Boy.



El juego tiene 20 niveles principales y otros 20 ocultos cuya entrada tendrás que encontrar.

3 Super Mario Land 2 6 Golden Coins

Plataformas / Nintendo / 1 Jugador / +3 años / 4€

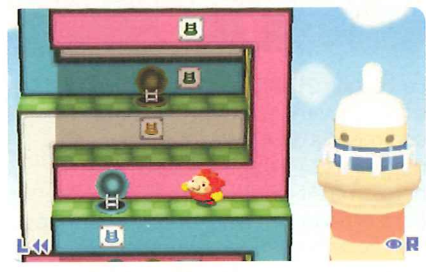


La segunda aventura de Mario en Game Boy es un juego único, con ítems como **las orejas de conejo** y niveles en los que flotamos en **una burbuja**, ideas muy buenas que no se han vuelto a utilizar. En él debutó un malo destinado a la fama: **Wario**.

4 Pullblox

Puzzle - Plataformas / Nintendo / 1 Jug. / +3 años / 6€

Los **pullblox** son construcciones de bloques, y en la cima de cada uno hay niños atrapados. Mueve los bloques hacia el fondo o hacia al frente de la pantalla, salta sobre ellos y llega a la cima para rescatar a los niños. **Cada nivel es un puzle** y, además, el juego tiene editor para que crees tus pullblox.



Pulblox juega de manera muy inteligente con el efecto 3D cuando movemos los bloques.

5 Plantas contra Zombies

Estrategia / PopCap / 1 Jugador / +12 años / 8€

Conversión para **DSi Ware** de uno de los juegos de smartphone más famosos: los zombis atacan y tú debes defenderte con **plantas especiales**. Piensa con cuidado qué tipo de plantas siembras para detener las **oleadas zombis** en un juego de estrategia tan sencillo como profundo y entretenido, que aprovecha el control táctil.



Tu jardín se interpone entre tu casa y las oleadas de zombis. Un "tower-defense" muy original.



Busca el equilibrio entre plantar girasoles para acumular luz, plantas defensivas y plantas ofensivas.

6 3D Classic Kid Icarus

Acción - Plataformas / Nintendo / 1 Jug. / +7 años / 6€



La versión **3D Classic** del juego de **NES** mantiene su desarrollo desafiante, con mezcla de niveles plataformeros, de disparos y laberintos tipo Metroid, pero embellecidos por **un lavado de cara gráfico** con muy buen gusto, que mantiene la esencia del original. El juego sigue siendo bastante difícil, y pasártelo puede llevarte horas muy intensas.

7 Kirby's Adventure

Plataformas / Nintendo / 1 Jug. / +3 años / 6€

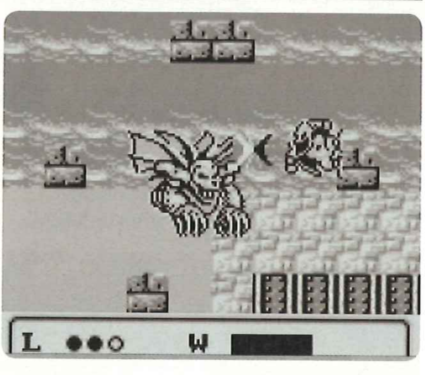
Otro 3D Classic, en este caso revisión de la segunda aventura de Kirby, la primera en la que absorbía a sus enemigos y copiaba sus habilidades. Un **plataformas muy bonito** y, aunque llegar al final es fácil, tiene secretos.



Esta versión del juego de NES añade atractivos efectos visuales 3D.

8 Gargoyle's Quest

Rol - Plataformas / Capcom / 1 Jug. / +7 años / 4€

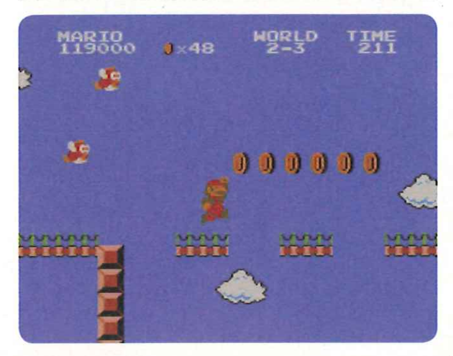


En la **Consola Virtual** podemos recuperar una maravilla: la gárgola **Firebrand** (Ghost' n Goblins) protagoniza una mezcla de niveles de **acción y saltos** con otros del **rol** en los que mejoramos habilidades. Sus gráficos son puro **pixel art** y el desarrollo engancha.



9 Super Mario Bros.

Plataformas / Nintendo / 1 Jug. / +3 años / 5€



El juego de juegos. En 1985, este título de NES lo cambió todo: la NES, Nintendo y el futuro de los videojuegos. Podrás pensar que hay juegos de **Mario** mejores para jugar hoy en día, pero no que se ha quedado viejo: sus **ocho mundos** siguen siendo un desafío enorme y descubrir sus secretos sigue siendo apasionante.

10 3D Classic TwinBee

Disparos / Nintendo / 1 Jugador / +3 años / 5€



Un **matamarcianos** clásico con mucho encanto. Manejamos la **Twin Bee**, una nave con forma de abejas que dispara rayos y lanza bombas que impacta contra el suelo: **el ritmo de juego es frenético,** y el efecto 3D del fondo queda de lo más simpático.

Shantae Risky's Revenge es la secuela de un gran plataformas de GBA. La genio protagonista va ganando habilidades como tomar forma animal.

11 Shantae Risky's Revenge

Plataformas - Acción / Wayforward / 1 Jug. / +12 años / 12€

Uno de los mejores juegos de DSi es esta aventura de plataformas protagonizada por **una bella genio** llamada **Shantae**. Además de saltos y acción, la exploración **de corte Metroid** tiene un papel muy importante: Shantae va aprendiendo conjuros y la capacidad de transformarse en diversos animales, lo que la permite acceder a nuevas zonas del escenario.

12 Mighty Switch Force

Acción - Puzles / Wayforward / 1 Jugador / +7 años / 6€

Una policía futurista debe rescatar a 5 chicas en cada nivel saltando, disparando... y usando una habilidad muy especial: **un interruptor** que hace aparecer unos bloques en el escenario y desaparecer otros. El ingeniosísimo diseño de niveles depara sorpresas.



Los creadores de Shantae acertaron de nuevo con esta combinación de saltos, disparos y puzles.

13 Dillon's Rolling Western

Acción - Estrategia / Vanpool / 1 Jug. /+7 años / 10€

El **armadillo Dillon** protagoniza uno de los mejores juegos de la eShop: una aventura de acción en la que de día peleamos y exploramos usando la capacidad de Dillon de **enroscarse y rodar** y, de noche, nos defendemos de los ataques enemigos en fases **tower defense**: distribuimos estratégicamente defensas para aguantar el ataque enemigos. Una mezcla que funciona y engancha.



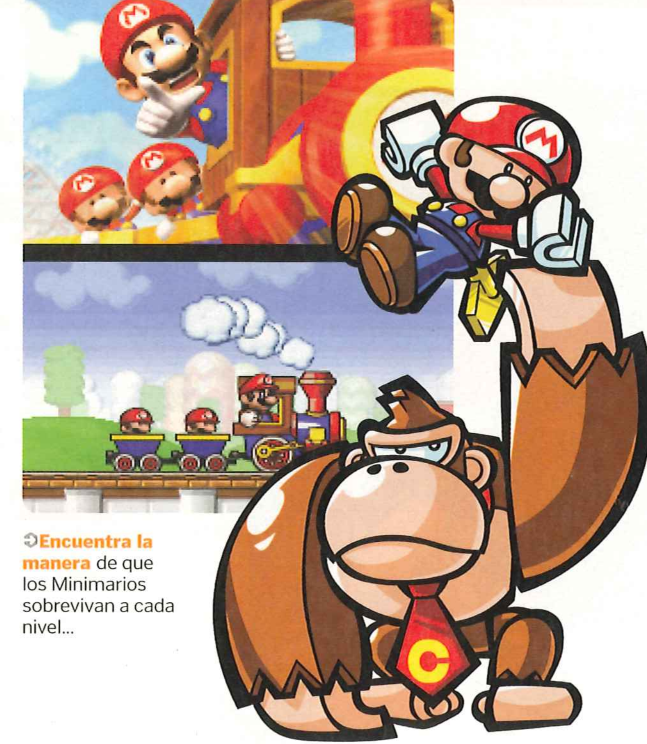


14 Mario vs Donkey Kong

Estregia - puzzle / Nintendo / 1 Jugador / +3 años / 8€

Otro de los clásicos indiscutibles de DSiWare: en **Mario Vs. Donkey Kong: Los Minis Marchan de Nuevo** debemos dirigir a los Minimarios añadiendo y quitando obstáculos de su camino, para que lleguen vivos a la salida de cada nivel. Un **brillante juego de estrategia** de control táctil que, gracias al editor de niveles, te durará muchísimo tiempo.





Encuentra la manera de que los Minimarios sobrevivan a cada nivel...

15 Wario Land II

Plataformas / Nintendo / 1 Jugador / +3 años / 5€



La Consola Virtual esconde esta auténtica joya de **Game Boy Color**: aun mejor que el primer Wario Land, en este juego de **plataformas 2D** exploramos los escenarios en busca de monedas que Wario pierde si le tocan los enemigos. El juego que consagró al antihéroe.

16 Zelda Link's Awakening DX

Aventura / Nintendo / 1 Jugador / +7 años / 6€

La versión para Game Boy Color del primer Zelda portátil es un juego alucinante: **una aventura larga y profunda**, con uno de los argumentos más bonitos de la saga. Link debe reunir los **8 instrumentos de las Sirenas** en una aventura en la que conocerá a la joven **Marin** y... Ah, y es el único Zelda donde no sale la Princesa Zelda.



Es uno de los Zelda con mejor guión y mayor sentido del humor.



17 Bomberman Blitz

Acción / Hudson Soft / 1-8 Jugadores / +3 años / 5€



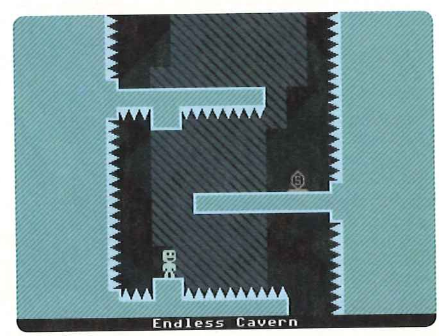
La doble pantalla muestra escenarios más grandes en los que bombardear a los amigos.

El debut de **Bomberman** en **DSiWare** es uno de los mejores juegos multijugador de la portátil: hasta **8 amigos** a la vez podemos disfrutar en red local de partidas intensísimas en las que colocamos bombas de diversos tipos para intentar **volar al contrario**... ¡pero cuidado que la explosión no te lleve a ti por delante! Superadictivo.

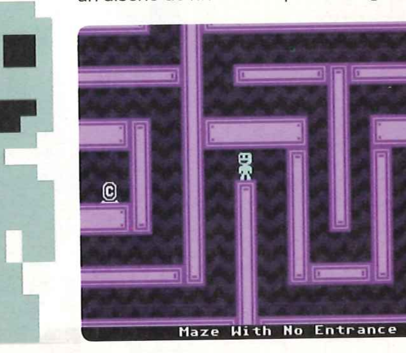
18 VVVVVV

Plataformas / Nicalis / 1 Jugador / +3 años / 8€

Estéticamente, la historia del **Capitán Viridian**, que busca a la tripulación de su nave tras un accidente, es un homenaje a los **juegos de 8 bits**. Jugablemente, es un **plataformas 2D** de diseño brillantísimo en los que invertimos la gravedad para avanzar. Dificilísimo, emocionante y adictivo como pocos.



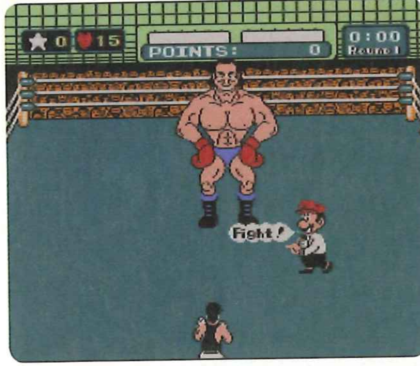
Morirás cientos de veces. Pero disfrutarás de un diseño de niveles simplemente genial.



19 Punch Out!!

Lucha / Nintendo / 1 Jugador / +3 años / 5€

Un mito de NES: **Little Mac** se las ve, uno tras otro, con los 14 mejores (y más pintorescos) boxeadores del mundo, con un control sencillísimo basado en el uso de la cruceta y dos botones, y solo cinco golpes distintos. Pero el juego es un auténtico **reto a tus reflejos** y, como sorpresa, la necesidad de descubrir **el punto débil** de cada boxeador le da profundidad. Un maravilla.



Cuando venzas a los 14 boxeadores, desbloquearás un modo de dificultad infernal.



20 Marvell Pinball 3D

Arcade / Zen Studios / 1-4 Jugadores / +12 años / 7€

Los creadores de **Zen Pinball** nos ofrecen otro juego del género en el que disfrutamos de 4 **mesas** inspiradas en héroes Marvel: Capitán América, Iron Man, Blade y Los 4 Fantásticos. Los elementos animados añaden espectáculo.

En estas mesas de pinball, héroes y villanos se enfrentan mientras nosotros jugamos.



Novedades

Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación

7 EDAD RECOMENDADA
VIOLENCIA
DISCRIMINACIÓN
LENGUAJE SOEZ
SEXO
DROGAS
MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.

PANTALLA DOBLE
PANTALLA TÁCTIL
WIRELESS
CHAT
MICRÓFONO
Wi-Fi ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.

NUNCHUK
PUNTERO
VIBRACIÓN
SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...

REALIDAD AUMENTADA
FOTOS 3D/ CÁMARA
NINTENDO 3D SOUND
JUEGO ONLINE
STREETPASS
eSHOP
SPOTPASS
Mii





Inazuma Eleven Strikers

Ahora podrás jugar a lo grande en tu tele con tus jugadores favoritos. ¡Cada partido será como un capítulo de la serie!

12

Género **Fútbol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio tienda **51,95 €**
www.nintendo.es





NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · PUNTERO · MANDO CLÁSICO

Argumento
Juega amistosos, torneos, minijuegos y lleva tu equipo a la gloria en el modo Club, en el cual podrás jugar desafíos contra otros equipos y fichar jugadores.

EL DATO
El juego dispone de alrededor de 200 jugadores, repartidos entre 13 equipos y fichajes secretos

Si después de meses dándole caña a Inazuma Eleven 2 en tu DS estás preparado para la próxima y diferente experiencia Inazuma, ya ha llegado el momento. Y si aun no has probado la saga y estabas esperando una oportunidad para empezar a conocerla de una manera sencilla y directa, también es una gran ocasión. Strikers es una nueva y refrescante forma de jugar a Inazuma Eleven, pero el mismo espíritu sigue reinando en cada movimiento del balón.

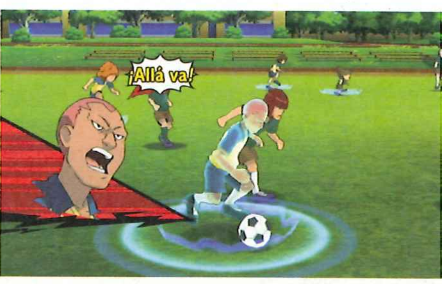
Fútbol a lo grande

Y es que, aunque es un juego 100% Inazuma, el planteamiento de Strikers difiere bastante del de las entregas principales de DS. Para empezar, el juego prescinde totalmente de los elementos de exploración y narración argumental que vimos en la portátil para **centrarse en los partidos**. Y las cosas también cambian mucho sobre el terreno de juego, con una **jugabilidad mucho más arcade, directa y ágil**, y una visión del campo en horizonal. A diferencia de DS, el juego no se detiene cada vez que tenemos un encontronazo con un rival, sino que ahora todo funciona de una manera más clásica: **sencillos botones** para pasar, chutar, robar la pelota y correr más rápido. Sin embargo, se mantienen **elementos clásicos de los Inazuma** como las afinidades y la fase de furor. Y por supuesto, las **supertécnicas** siguen estando presentes. ¡De lo contrario no sería un Inazuma Eleven! Y ahora lucen más vistosas y espectaculares que nunca, como si fueran escenas de la serie de televisión. En Strikers se ha optado por dividir el poder de las técnicas en tres niveles, del 1 al 3, y por ejemplo para realizar una de tiro hay que dejar pulsado el botón unos segundos cuando la "barra Inazuma" del jugador esté llena:





➲**La fase de furor** se puede activar cuando la barra junto al escudo de tu equipo esté al máximo. Te volverás más rápido y efectivo.



➲**Los partidos** cuentan con los comentarios en español de Chester Horse Jr. Molan, pero llegan a hacerse un poco repetitivos.



➲**Los jugadores disponen** de una barra PT y una barra Inazuma, ambas relacionadas con el uso de las supertécnicas.



Juega, ficha, entrena y álzate con la victoria

La gracia de Inazuma Eleven siempre ha estado en formar un equipo a base de fichajes y entrenamiento, y Strikers no es una excepción. En el modo Club puedes hacer todo eso, superar desafíos y ganar medallas en los duelos.





➲ cuanto más potente sea la técnica con la que quieras chutar, más tiempo tendrás que dejar pulsado el botón para cargarla. El sistema de técnicas de regate y bloqueo también es intuitivo y además muy ingenioso: si el jugador está preparado, basta con agitar el wiimote (o pulsar un botón si juegas con el mando clásico) para crear un círculo en torno a él que automáticamente iniciará la técnica si entra en conflicto con un jugador rival. Y si eres tú el que recibe un trallazo, el juego te dará unos segundos para que selecciones el nivel de técnica que quieres que use tu portero para detenerlo.

Técnicas en equipo

Pero las supertécnicas estrella de Strikers son las **técnicas combinadas**, que unen el poder de más de un jugador y pueden llegar a ser fundamentales para ganar los partidos más difíciles del modo Club. Y ya que lo mencionamos, el modo Club es el núcleo del juego para las sesiones individuales: aquí jugamos desafíos en forma de partidos, y desbloqueamos nuevos equipos y jugadores a los que fichar. Cuantos más partidos jugamos y más entrenamos en los divertidos minijuegos, más sube el nivel de amistad entre nuestros jugadores. Este concepto es muy importante, ya que es lo que nos permite mejorar sus características y hacer que aprendan las mencionadas técnicas combinadas. Así que ya sabes, forma un gran equipo y haz que jueguen y entrenen juntos, ¡así se volverán mejores! Además, puedes usar el equipazo que hayas formado en el modo Club para disputar amistosos, e incluso meter el



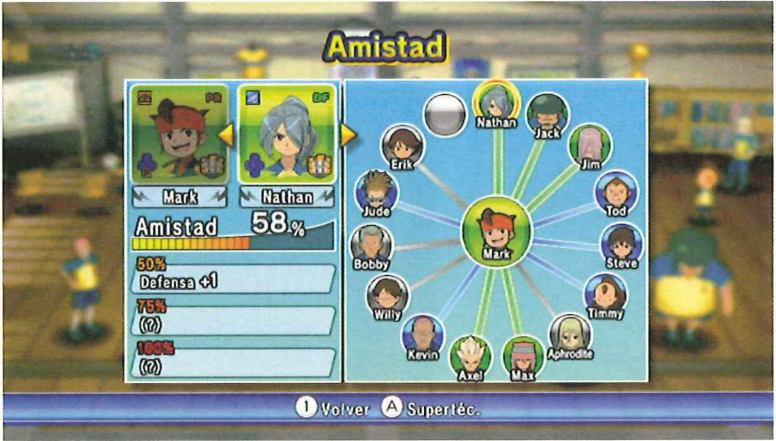
Una saga que arrasa

España ha acogido especialmente bien a Inazuma Eleven: sus juegos se cuentan cada mes entre los más vendidos del país. ¡Seguro que Strikers e Inazuma Eleven 3 siguen la misma senda!

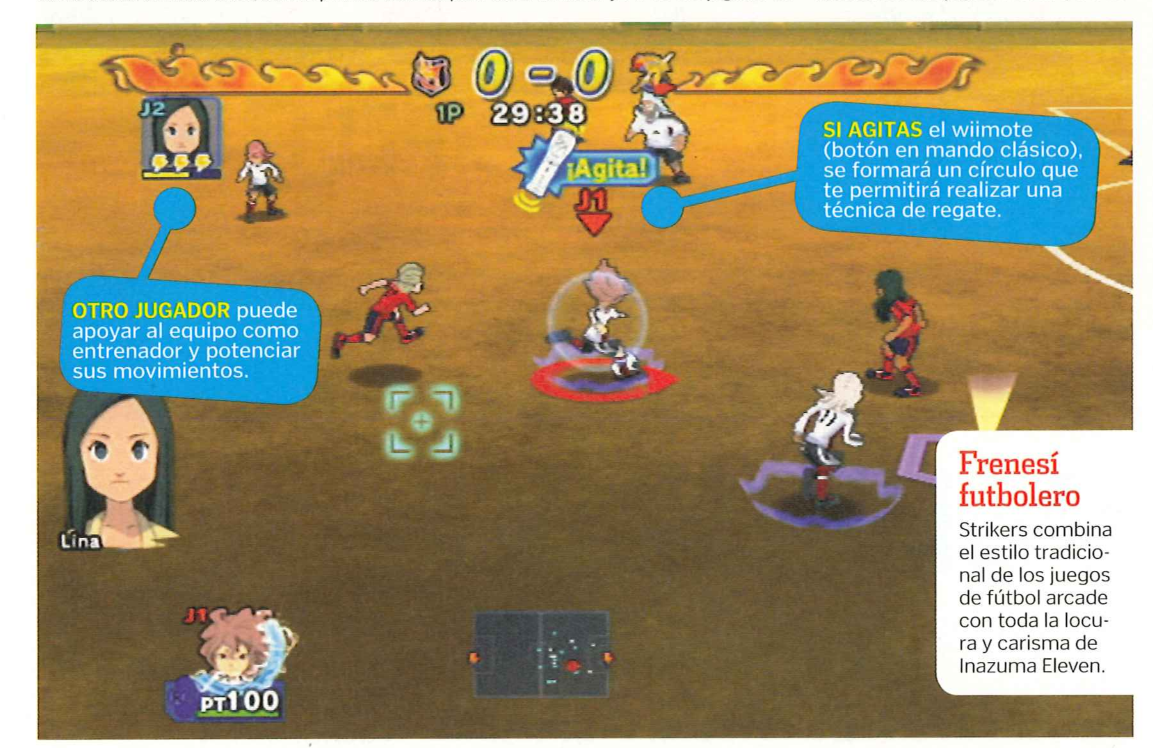
LA AMISTAD MEJORA A LOS JUGADORES Y DESBLOQUEA TÉCNICAS COMBINADAS



A los minijuegos de entrenamiento se puede acceder tanto desde el menú principal como desde el modo Club, donde puedes usarlos para subir amistad y PT de tus jugadores.



Cada jugador está relacionado con otro en base a su nivel de amistad. Si subes la amistad de tus jugadores, mejorarán sus parámetros y aprenderán técnicas combinadas.

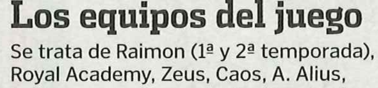


Frenesí futbolero

Strikers combina el estilo tradicional de los juegos de fútbol arcade con toda la locura y carisma de Inazuma Eleven.

Los equipos del juego

Se trata de Raimon (1ª y 2ª temporada), Royal Academy, Zeus, Caos, A. Alius, E. Oscuros, Inazuma Japón, Neo Japón, Selección Mundial, Ángel Oscuro, Instituto Ogro y Equipo Femenino.







equipo en la memoria del wiimote y jugar con él en la Wii de un amigo. Otro de los modos nos ofrece disputar mini-torneos de 4 u 8 equipos que pueden estar controlados por personas o por la consola.

Fútbol colectivo

Desde luego, el multijugador es uno de los grandes puntos fuertes del juego. Hasta 4 jugadores podéis echar partidos de manera simultánea, ya sea 2 contra 2 o 3 contra 1, y parte de la gracia es enfrentaros con los equipos que hayáis construido con vuestro esfuerzo y fichajes. Que, dicho sea de paso, tenéis alrededor de **200 para reclutar**, no solo los de los 13 equipos disponibles sino también otros jugadores secretos incluyendo a cinco del venidero Inazuma Eleven Go (3DS). La verdad es que estos números palidecen frente a la muy superior cantidad de equipos y jugadores de las entregas de DS, pero hay que entender que

EL MULTIJUGADOR ES UNO DE LOS GRANDES PUNTOS FUERTES DEL JUEGO

la intención de Strikers es ofrecer algo **más directo y sencillo**. Aun así, no ayuda el hecho de que muchos de estos jugadores son repetidos: por ejemplo, Mark y Axel tienen tres versiones distintas (Raimon I, Raimon II e Inazuma Japón). Y, aunque la jugabilidad nos encanta, depende demasiado de las supertécnicas, y el sistema de centros y pases al hueco no está tan logrado como debería. Sin embargo, pese a tener algunas carencias es un juego estupendo y estamos seguros de que los fans de Inazuma os lo pasaréis en grande con él.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Es un pelín simple, pero el cel shading da vida muy bien a los carismáticos personajes.

Diversión ★★★

Tanto en compañía como jugando solo en el modo Club te proporcionará mucha diversión.

Multijugador ★★★

Es genial, pero la falta de online nos parece una gran oportunidad perdida. Hubiera sido la bomba.

Duración ★★★

No da para tanto como los de DS, pero sí ofrece un montón de horas y un multijugador explosivo.

Lo mejor y lo peor

El modo Club, las voces españolas, las técnicas combinadas, el multijugador.

Sin online, menos jugadores que en DS, centros y pases al hueco un poco mal planteados.

Nuestra opinión

Si te gusta Inazuma, no lo dejes escapar

Inazuma Eleven Strikers es un muy buen juego, pero no se le puede exigir lo mismo que a las entregas principales de DS. Es una experiencia diferente, hay que entenderla como tal y paladearla en su justo sentido.

Te gustará...

Más que... Menos que...



Mario Strikers — Inazuma Eleven 2

Total

82

Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
www.pokemon.es/teclas

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · ONLINE

Argumento

Escribe el nombre de los Pokémon que vayan apareciendo en pantalla con el teclado, para capturarlos y obtener información única sobre cada uno de ellos.

EL DATO
Hay 180 medallas por conseguir en 60 minimundos y más de 400 Pokémon sueltos

Pokémon Aventura entre las teclas

En esta aventura atrapas Pokémon... ¡tecleando!

La nueva aventura Pokémon es la más original de todas: gracias a su **teclado inalámbrico**, aquí la forma de explorar los escenarios y capturar Pokémon es... tecleando sus nombres deprisa y sin fallos. Un juego que tiene su componente didáctico (entrenar o aprender a teclear a toda velocidad), pero que en su corazón es una aventura de habilidad con **400 Pokémon** ocultos para coleccionar en nada menos que **60 escenarios inéditos** en la serie.

Nada de stylus

Como parte de un club de mecanógrafos investigadores Pokémon, nuestra misión será investigarlos y capturarlos, para lo que **avanzamos automáticamente** por mundos con el objetivo de superar diferentes pruebas. Cada vez que escribimos bien el nombre del Pokémon que aparezca, lo añadimos a nuestra colección, que podemos consultar siempre que queramos desde el **botón Home** como un equivalente de la **Pokédex**. En nuestra investigación encontraremos más de 400 Pokémon, incluidos **Legendarios** como **Reshiram o Zekrom, de las ediciones Blanca y Negra**. Al final del nivel nos las veremos con los Jefes más poderosos, primero en el nivel 50 y más adelante con niveles más altos, y tendrás que combatir su potencia incrementada.

EN ESTA NUEVA AVENTURA POKÉMON CUENTA TU HABILIDAD

La idea es que cuanto más rápido teclees, más Pokémon puedas atrapar. Pero el juego tiene su nivel de progreso: primero basta con teclear la primera letra del Pokémon, después tendrás que escribir el nombre completo, y si eres rápido



En el pack...

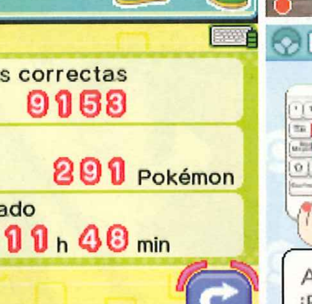
Incluye el teclado inalámbrico, compatible con el juego, y con otros dispositivos que incorporen tecnología bluetooth. También viene con un soporte para sujetar la DS, DSi, 3DS y 3DSXL.



Divertirse, aprender mecanografía y atrapar Pokémon

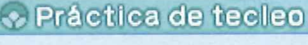
Nintendo ha unido a más de 400 Pokémon en un título que encantará a los fans más jóvenes de la saga. Recupera un montón de especies para que las cacemos tecleando con rapidez y precisión. Pero lo que más nos ha gustado es que el juego está estructurado como una aventura, en la que atrapamos Pokémon, los evolucionamos, aprendemos sobre ellos...





Según avanzamos se establecen márgenes de tiempo más ajustados para escribir los nombres.







El tutorial nos enseñará con qué dedo es más conveniente pulsar cada tecla para ir como rayos.

Minimundos entrañables

Los escenarios de 'Pokéteclas' tienen encanto y son muy diferentes entre sí. ¿Los nombres de las pruebas? Atardecer del Guión, Mina del Apóstrofe, Templo de la Derecha, Playa de la Coma... Cada hábitat tiene su Pokémon: voladores, Tierra, de agua... si eres experto en la saga, sabrás qué Pokémon te vas a encontrar en cada uno.







te premiarán con combos y multiplicadores. Con ellos conseguirás completar cada circuito, elevar tu ranking y conseguir medallas. Además, no solo se pondrá a prueba tu destreza con el teclado, sino también tu maestría Pokémon. En algunos escenarios oirás el grito del Pokémon que aparecerá a continuación, si lo identificas tendrás más tiempo para teclearlo.

En fin, una aventura de habilidad que te va a conquistar por su nivel desafío y simplicidad.





Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Niveles con diseños sencillos, pero muy adorables y, no vamos a mentir: un poco cursis.

Diversión ★★★

Escribir cada vez más deprisa y sin permitirse un solo fallo se convierte en un reto entretenido.

Multijugador NO TIENE

Nos tememos que solo es para un jugador... un pena, las competiciones de tecleo habrían molado.

Duración ★★

No es complicado conseguir los Pokémon, pero sus evoluciones nos entretendrán un poco más.

Lo mejor y lo peor

Jugar tecleando. El desarrollo, con la rápida sucesión de niveles, es bastante ágil.

La historia del juego es muy simple. Y, si no eres fan Pokémon, pierde atractivo.

Nuestra opinión

Una aventura que da en la tecla adecuada

Este juego está más pensado para los fans del universo Pokémon, aunque es bastante curioso descubrir que no tecleamos tan bien como creíamos... y mejorar nuestra mecanografía con Pokémon se convierte en un desafío encantador.

Te gustará...

Más que...



Super Pokémon Rumble (3DS)

Menos que...

Pokémon Mundo Misterioso

Total

75




Género **Aventura/Acción**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1**
Precio **35,95 €**
namcobandaigames.eu






STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Luffy, Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Chopper, Robin, Franky y Brook siguen a bordo del Thousand Sunny, visitando islas para completar su aventura.






Pasearse por el Thousand Sunny e investigar sus interiores es un valor añadido para todos los que amamos One Piece.



Puedes cambiar de personaje siempre que quieras. Si te apetece rajar a unos cuantos malos, nadie mejor que Roronoa Zoro.

One Piece Unlimited Cruise SP2

Luffy y sus nakamas cierran el ciclo de su aventura en 3D



Esta segunda entrega apuesta por los mismos pilares que su antecesor: una **aventura de acción** en la que recorremos varias islas luchando contra numerosos enemigos y explorando en busca de objetos que nos permitan avanzar.

Tenemos **9 piratas** de la tripulación entre los que podemos alternar el control, y cada uno cuenta con sus emblemáticos ataques y movimientos. Cuanto más luchéis junto a uno, más fuerte se hará y más movimientos aprenderá.

Sin embargo, pronto descubres que los combates se vuelven repetitivos: no exigen nada especial y los enemigos son poco inspirados, aunque la cosa gana bastante en las **peleas contra jefes**, con reconocidos personajes de distintas sagas de One Piece. Las partes de exploración cojean más, pues constantemente piden diferentes objetos para avanzar y pronto se hace pesado deambular en su busca por los escenarios.

Extras ya conocidos

Nada nuevo en este aspecto: los modos **Marineford y Supervivencia** repiten desde la anterior entrega. Y por lo que toca a los gráficos, se trata de una **adaptación directa** del juego que salió en Wii hace unos años, y que no destacó especialmente, así que solo aporta el uso del 3D. A su favor nos vamos a quedar con las **voces japonesas** de los actores de doblaje del anime (con subtítulos en castellano), todo un acierto y un incentivo para los fans. En conclusión, pese a sus fallos es una correcta aventura y presenta más desafíos que su predecesor; los seguidores de la Tripulación del Sombrero de Paja le darán una oportunidad si disfrutaron del primero.

EL DATO
Ganbarion pone también la firma a uno de los títulos más potentes de Wii: Pandora's Tower

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	 NO TIENE
Duración	★★

Valoración
Los fans perdonarán fallos y se deleitarán con los personajes, pero los profanos en el manga/anime verán pocos atractivos.

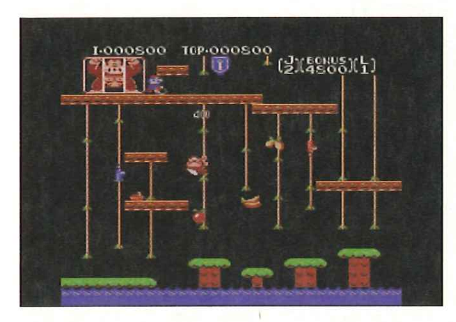
Total **70**

Nintendo eShop

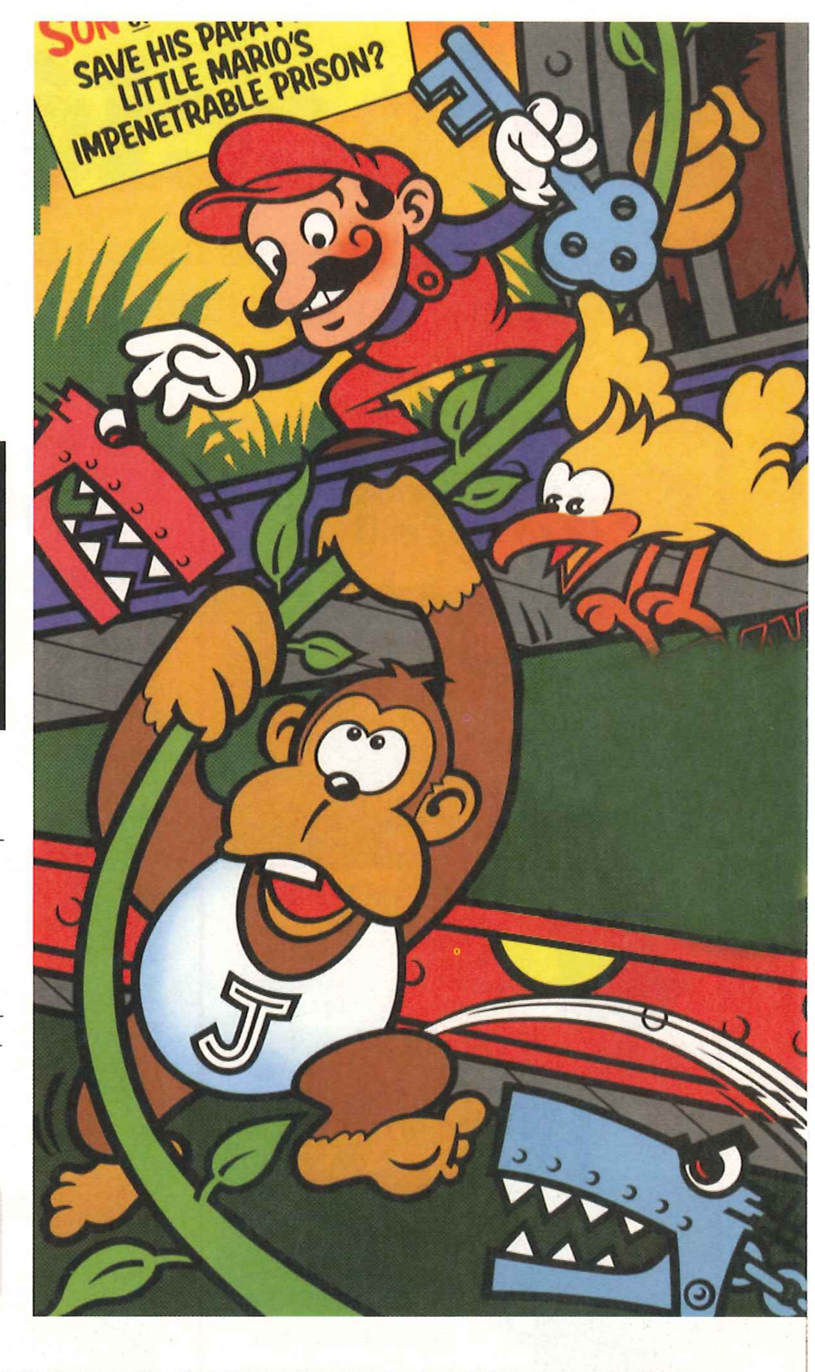
Género Arcade **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 4€ **Edad** +3

Donkey Kong Jr.

Solo aquí, Mario es el malo de la historia.







En este 'spin-off' de la versión de Donkey Kong de máquinas recreativas, Mario se venga de Donkey. Ni corto ni perezoso va hasta la jungla y lo toma como prisionero. Así que se cambian los papeles y nosotros manejamos a Júnior, el hijo de Donkey, que se ha propuesto rescatar a su padre. La historia es al revés, ya veis, pero el objetivo es igual que en el original, es decir llegar hasta la parte más alta de la pantalla sin caernos y esquivando a los enemigos. Un reto para manos hábiles...

Al sustituir los andamios y las escaleras por lianas y ramas de árboles, las plataformas son más pequeñas y nos exigen saltos más precisos, mayor habilidad y más reflejos. En el primer nivel ya notamos cómo los barriles que arrojaba Donkey Kong en el primer juego son sustituidos por pájaros y unos robots-cocodrilo que el fontanero italiano manda contra nosotros. Su movimiento es mucho más rápido y son más impredecibles.

La fórmula es la misma, pero cambia la dificultad. Como suele ocurrir con los juegos ochenteros, se recompensa a los jugadores pacientes, mañosos y con buena memoria. Pero si te atreves con el resto ten en cuenta que te va a tocar repetir cada pantalla muchas veces. Ahora que lo vas a pasar en grande...

Valoración	Total
Un plataformas clásico con un nivel de dificultad capaz de poner a prueba incluso a los jugones más hábiles.	75

Nintendo eShop

Género RPG-Acción **Compañía** Circle **Jug.** 1
Precio 5 € **Edad** +12

Lost Town – The Jungle

Rol, acción, estrategia, exploración y supervivencia. The Jungle tiene todas estas cosas. Su protagonista protege un campamento por la noche y pasa las mañanas explorando, matando bestias y rescatando supervivientes. Así gana experiencia y dinero para mejorar al personaje, reforzar las murallas y comprar armas.

Total 70



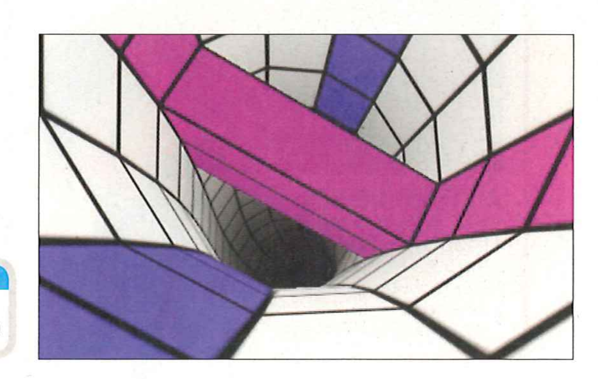
Nintendo eShop

Género Arcade **Compañía** Gamelion **Jug.** 1
Precio 3 € **Edad** +3

SpeedX 3D

El juego consiste en atravesar circuitos abstractos y coloridos a velocidad de vértigo y esquivando todos los obstáculos. Podemos intentarlo de dos formas: con el stick analógico o moviendo la consola, con el acelerómetro. El joystick es muy preciso y esquivar los obstáculos con él resulta fácil. En la segunda opción, la dificultad y la adicción se multiplican.

Total 75



Selección 3DS



La paz estival acaba este mes: a partir del que viene, prepárate, que empieza la temporada navideña.



3 APUESTAS CON RITMO

Rhythm Thief



LADRÓN CON MARCHA
SEGA nos sorprende con un juego que narra una divertida aventura de anime a través de variados minijuegos musicales.

Beat.TRIP Saga



MÚSICA ARCADE
Los seis juegos de la saga Bit.TRIP en un cartucho. Mecánicas clásicas que invitan a jugar con ritmo.

Theatrhythm FF



A RITMO DE ROL
Exito de crítica y público, Theatrhythm Final Fantasy recupera temas de toda la historia de la saga, aderezados con vídeos de los juegos clásicos.

Plataformas

New Super Mario Bros. 2



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
La diversión de Mario 2D... y más aún: salta al límite para conseguir un millón de monedas. ¡Y con modo cooperativo!
Puntuación **93**

Rayman Origins



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Plataformeo en 2D puro, rápido, preciso, divertido... Es gracioso y precioso, pero se echa de menos el multijugador.
Puntuación **85**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **85**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
Uno de los grandes de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **92**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F-1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Mario Tennis Open



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

N Nueva entrada   P Precio económico

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

FreakyForms Deluxe



Nintendo · 29,95€ · +3 años · 1-4 Jugadores
Crea tus propias criaturas con tu imaginación como único límite y explora un mundo 2D lleno de color y aventura.
Puntuación **72**

TOP 10

Grandes nombres en cabeza de las tres listas: Mario, Zelda e Inazuma Eleven tienen categoría para liderar mucho tiempo.

COMBATES ANIMADOS

SON LAS DOS GRANDES series de anime de la última década, fenómenos de culto que comparten fans y éxito en todo el mundo. Naruto y One Piece también compiten en 3DS. Si eres fan querrás las dos aventuras pero, ¿y si tuvieras que elegir una?

Naruto Shippuden 3D VS One Piece U. Cruise 2



▼ Acción y unos poquitos saltos.
▼ Jugamos solo con Naruto.
▲ Buen sistema de combate.



▲ Acción, exploración y aventura.
▲ Nueve piratas controlables.
▼ Batallas "machacabotones".

Heroes of Ruin



Square Enix · 45,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
Un juego de rol y acción rompedor por su modo online y la posibilidad de descargarse nuevos desafíos diarios.
Puntuación **88**

Kingdom Hearts 3D



Square Enix · 34,95€ · +12 años · 1 Jugador
Sora y Riku exploran nuevos mundos Disney en una gran aventura de rol y acción. Lástima que esté en inglés.
Puntuación **89**

LEGO Batman 2



Warner · 40,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores
Típico desarrollo LEGO para un juego que tiene en el cooperativo y en su gran variedad de héroes DC su atractivo.
Puntuación **77**

Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Konami · 39,95€ · +18 años · 1 Jugador
El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.
Puntuación **92**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

New Art Academy



Nintendo · 35,95€ · 1 Jugador
Un magnífico curso para aprender a dibujar y pintar que te permite practicar con el stylus y la pantalla táctil.
Puntuación **80**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.
Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

Theatrhythm Final Fantasy



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 Jugadores
Sigue el ritmo en la pantalla táctil de más de 70 temas de la historia de la saga. Tan divertido como nostálgico.
Puntuación **83**

LOS MEJORES DE 3DS

1	New Super Mario Bros. 2	Sube
2	Heroes of Ruin	Sube
3	Kid Icarus Uprising	Baja
4	RE Revelations	Sube
5	Kingdom Hearts	Sube
6	Theatrhythm Final Fantasy	Sube
7	Mario Tennis Open	Baja
8	Super Mario 3D Land	Sube
9	Mario Kart 7	Sube
10	New Art Academy	Baja

LOS MEJORES DE Wii

1	Zelda Skyward Sword	Igual
2	LEGO Batman 2	Sube
3	Beat the Beat	Baja
4	The Last Story	Sube
5	Inazuma Eleven Strikers	Novedad
6	Xenoblade Chronicles	Igual
7	Project Zero II Wii Edition	Baja
8	Donkey Kong Country Returns	Igual
9	Monster Hunter Tri	Sube
10	Pandora´s Tower	Baja

LOS MEJORES DE DS

1	Inazuma Eleven 2	Igual
2	Pokémon Ed. Blanca y Negra	Igual
3	Tetris Party Deluxe	Sube
4	El Profesor Layton y la Llamada del Espectro	Igual
5	Kirby Mass Attack	Igual
6	Alien Infestation	Sube
7	Sonic Colors	Baja
8	Dragon Quest Monsters Joker 2	Sube
9	Pokémon Aventura de las Teclas	Novedad
10	New Super Mario Bros.	Sube

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

¡¡¡Goooooooooool!!! La llegada de Inazuma Eleven Strikers anima el panorama de Wii. Un exitazo asegurado.



3 APUESTAS DE FÚTBOL ARCADE

Inazuma Eleven Strikers





UN SUEÑO PARA FANS
Sí, jugar con los 12 equipos más famosos de la serie, manejar a los mejores jugadores, realizar sus técnicas... ¡maravilloso!

Mario Strikers



CHAMPIÑÓN LEAGUE
Hasta la llegada de Inazuma, Mario era el rey del fútbol arcade en Wii, disputando con sus amigos y enemigos partidos espectaculares y divertidos.

Escuela de Campeones



EL FÚTBOL ESTILO UBISOFT
En este juego, podíamos desbloquear a Sam Fisher, los Rabbids, al propio Altair de Assassin's Creed...

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Inazuma Eleven Strikers N
Level-5 · 51,95 € · +12 · 1-4 Jugadores
Los mejores equipos de la serie (incluidos los de Inazuma Eleven Go!) en un arcade de fútbol espetacular.
Puntuación 80



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJ.OO. London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



LEGO Batman 2
Warner · 39,95 € · +7 años · 2 jugadores
El mejor juego de LEGO, con una Gotham abierta que explorar y montones de superhéroes. A dobles es una delicia.
Puntuación 86



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Project Zero 2 Wii Edition
Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 jugadores
Aprovechando el mando de Wii y con una ambientación logradísima, esta aventura es capaz de helar la sangre.
Puntuación 90



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difící y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Beat the Beat Rhythm Paradise
Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
50 pruebas de ritmo (10 de ellas para dos jugadores) difíciles, con sentido del humor.. y desquiciantemente adictivas.
Puntuación 85



Bit.Trip Complete
Gaijin Games · 20,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La colección de los 6 juegos de la saga. Diversión arcade pura y simple, al ritmo de la música. Y a un gran precio.
Puntuación 86



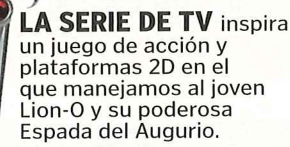
Selección DS

Tac, tac, tac, tac... es el sonido del teclado de Pokémon Aventura entre las Teclas, una aventura muy original.

3 APUESTAS DE DIBUJOS

Thundercats





LA SERIE DE TV inspira un juego de acción y plataformas 2D en el que manejamos al joven Lion-O y su poderosa Espada del Augurio.

El Intrépido Batman



BATMAN Y AMIGOS
En un Beat'em up 2D con mucha clase y estilo, Batman hace pareja con varios héroe de DC.

Inazuma Eleven 2



EL REY DEL ANIME
Sí, tenemos que decirlo: la saga de juegos que inspira la serie es una de las grandes experiencias de rol de Nintendo DS.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing (P)



SEGA · 19,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman (P)



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

(N) Nueva entrada (P) Precio económico

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

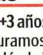
Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Pokémon Aventura entre las Teclas (N)



Nintendo · 58,95 € (con teclado) · +3 años · 1 Jug.
Una originalísima aventura en la que capturamos más de 400 Pokémon 'machacando' el teclado inalámbrico incluido.
Puntuación 75

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

Quién es quién en

Recuperamos a los personajes clave de la saga vamp



1 Simon Belmont

Primera aparición: Castlevania (NES, 1986)

El héroe que más Castlevania ha protagonizado, aunque varios son una reinterpretación del Castlevania de NES. En él se enfrentó al resucitado conde, que antes de ser derrotado lanzó una maldición sobre él. En Castlevania II (NES, 1988) Simon tuvo que reunir los restos de su némesis y realizar un ritual de resurrección para acabar con él de nuevo y romper la maldición. En la nueva saga Lords of Shadow, Simon es hijo de Trevor Belmont y nieto de Gabriel.

2 Trevor Belmont

Primera aparición: Castlevania III: Dracula's Curse (NES, 1989)

Cronológicamente, fue el primer Belmont que derrotó a Drácula (en la tercera entrega de NES) lo que le convirtió en leyenda. Contó con la ayuda de Sypha Belnades, el pirata Grant DaNasty, Alucard y por supuesto, el látigo Vampire Killer. Castlevania Legends (Game Boy, 1998), entrega eliminada por Konami de la cronología de la saga, sugiere que Trevor es hijo de Sonia Belmont y Alucard. En la línea argumental alternativa de Lords of Shadow, es hijo de Gabriel y Marie Belmont. La hermandad de la luz le cría sin que su padre sepa siquiera de su existencia.

3 Drácula

Primera aparición: Castlevania (NES, 1986)

Vlad Tepes, el Señor de la Oscuridad, es un vampiro inmortal, y el enemigo final de casi todos los juegos de la saga. Resucita junto a su castillo, Castlevania, cada 100 años, cuando se derrama la sangre de una doncella sobre sus restos. Adopta formas monstruosas, como un murciélago gigante o incluso un dragón (Drácula significa en rumano antiguo "hijo del dragón"). Fue derrotado definitivamente por Julius Belmont en el año 1999, y su castillo fue sellado en un eclipse (estos hechos se narran en flashback en Castlevania Aria of Sorrow, GBA, 2003). En la saga Lords of Shadow, Drácula es más prota que nunca. Y hasta ahí podemos leer...

LA SAGA NACIÓ EN FAMICOM DISK EN 1986... Y DRÁCULA SIEMPRE VUELVE



Castlevania descargables
En Wii puedes bajarte **Castlevania Adventure Rebirth** (Wii Ware), los 3 **Castlevania** de NES y **Super Castlevania IV** para SNES (CV). En la eShop de 3DS está disponible **Castlevania Adventure** (GB).

4 Alucard

Primera aparición: Castlevania III: Dracula's Curse (NES, 1989)

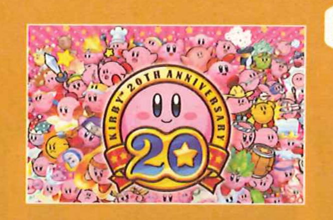
Se llama Adrian Farenheit Tepes y es hijo de Drácula. El sobrenombre Alucard resulta de invertir "Drácula", y simboliza su oposición a su padre. Su madre, Lisa, es humana, por lo que él es mitad humano, mitad vampiro. Ella le inculcó el amor hacia los humanos. En Castlevania III, Alucard se une a Trevor para acabar con Drácula. Después, se autoprovoca un estado de sueño profundo y despierta en 2035 bajo la identidad de Genya Arikado, con el objetivo de detener a la nueva reencarnación del conde.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 66 **Así nació Pikmin**
Pikmin 3 para Wii U se acerca, así que repasamos la historia de esta amada saga.



pág 69 **10 cosas únicas de Kirby**
Y de paso celebramos el 20 aniversario de la bola rosa de Nintendo.



...a saga Castlevania

...ica a la espera de que Mirror of Fate llegue a 3DS en 2013.



5 Soma Cruz

Primera aparición: Castlevania Aria of Sorrow (GBA, 2003)

En el año 2035, durante el primer eclipse solar del milenio, este joven japonés es teletransportado junto a su amiga Mina Hakuba al castillo de Drácula. Mientras lo explora, descubre que posee el poder de absorber las almas de las criaturas que mata, y finalmente que él mismo es la reencarnación del mismísimo Drácula.

6 Richter Belmont

Primera aparición: Castlevania Rondo of Blood (TurboGraphx, 1993)

Descendiente de Simon Belmont. Entra en acción después de que Drácula, recién resucitado por el hechicero Shaft, arrase su pueblo y rapte a su prometida, Annette. También tiene una aparición estelar (más bien espectral) en Castlevania Portrait of Ruin (DS, 2006).

7 Julius Belmont

Primera aparición: Castlevania Aria of Sorrow (GBA, 2003)

El último Belmont conocido. Aparece en Aria y Dawn of Sorrow, que tienen lugar en el siglo XXI. Con 19 años derrotó definitivamente a Drácula (en su encarnación de Vald Tepes) en la "batalla de 1999", sólo narrada en "flashback". Pero perdió la memoria. Años después, cuando conoció a Soma Cruz y recuperó sus recuerdos, se enfrentó a él.

8 Christopher Belmont

Primera aparición: Castlevania The Adventure (GB, 1989)

Prota de los Castlevania Adventure de Game Boy y el remake del primero para Wii. Derrotó a Drácula 100 años antes que Simon. Quince años después, Drácula utilizó al hijo de Christopher, Soleiyu, para vengarse de él, lo que llevó a padre e hijo a enfrentarse.

SOLO VIRTUAL BOY Y GAMECUBE SE HAN QUEDADO SIN SU ENTREGA



Y hasta 2013 no llega a 3DS
El próximo Castlevania que disfrutaremos los nintenderos saldrá en **2013** y será **Mirror of Fate**, continuación de la saga **Lords of Shadow** de los españoles **Mercury Steam**.

9 Death

Primera aparición: Castlevania (NES, 1986)

El aliado más poderoso de Drácula. Dios de la muerte y guardián del limbo, donde decide qué almas deben seguir viviendo y cuáles no... . Nos enfrentamos a él en casi todos los Castlevania (con alguna excepción, están los dos Castlevania Adventure de Game Boy). Su guarida preferida es la torre del reloj del castillo... y su guadaña es muy afilada.

10 Shanoa

Primera aparición: Castlevania Order of Ecclesia (NDS, 2008)

A principios del siglo XIX, el clan Belmont había desaparecido. Shanoa, perteneciente a la Orden de Ecclesia, descubre que el líder de esta hermandad pretende resucitar a Drácula... y al final debe enfrentarse al vampiro.

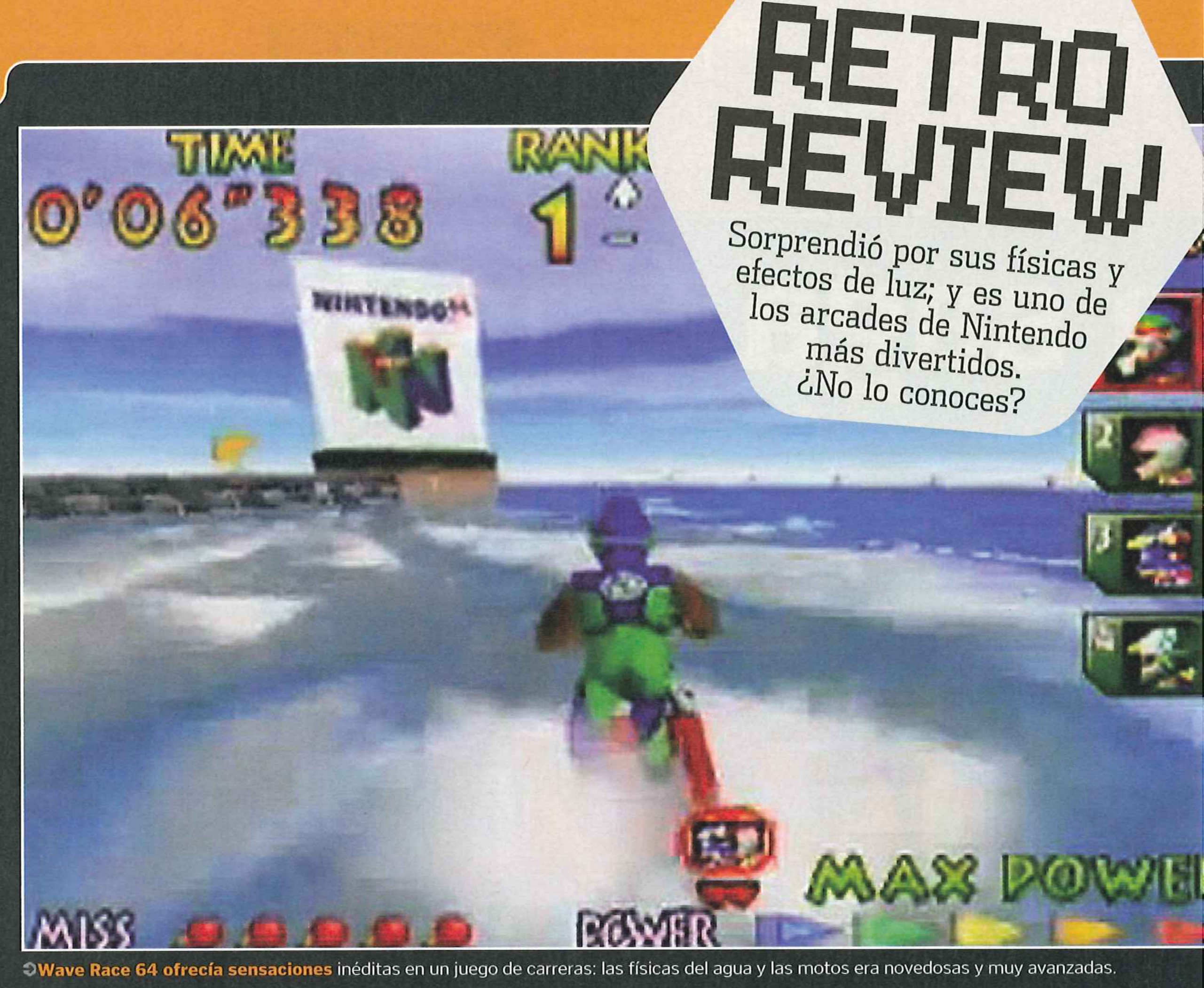
RETRO REVIEW

Sorprendió por sus físicas y efectos de luz; y es uno de los arcades de Nintendo más divertidos. ¿No lo conoces?



- Velocidad
- Nintendo
- Nintendo 64
- 1996
- 9.495 pts (57€)
- 1 jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Manejo simple, respuesta inmediata al mando y animaciones fluidas para el control de la moto. Las horas de práctica dan resultados sorprendentes. La suave textura del agua se une a la sensación perfectamente conseguida de correr sobre las olas. Técnica y realismo se dan la mano en este juego."
NOTA: 97



Wave Race 64 ofrecía sensaciones inéditas en un juego de carreras: las físicas del agua y las motos era novedosas y muy avanzadas.

Como toda primera generación de juegos 3D, sus gráficos asombraron en su momento. Ahora se han quedado algo anticuados.









Wave Race 64

Estas carreras en aguas salvajes demostraron el poder de Nintendo 64.

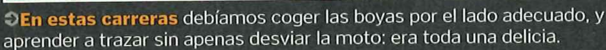
Wave Race 64 fue uno de los juegos que acompañaron el lanzamiento de Nintendo 64 y servía a modo de demostración de lo que podía hacer la consola. Una muestra de capacidad técnica para la épica, repleta de velocidad y gráficos y físicas innovadores, que los jugones recibimos con los brazos abiertos.

Velocidad y acrobacias

Este arcade de carreras desarrollado por Nintendo nos convierte en piloto de motos de agua con un objetivo muy simple: hacer eslálom en un circuitos trazado por boyas (si fallábamos tres nos descalificaban) y llegar el primero a la meta. Mecánica completamente arcade que se apoyaba en un trabajo soberbio para trasladar la sensación de estar controlando una moto acuática. Las físicas realistas en videojuegos apenas empezaban a estudiarse en 1996, y Wave Race asombró a todos por el comportamiento del agua: cada ola afectaba al movimiento de la moto, que transmitía una convincente sensación de peso e inercia. En realidad, entre las rampas de los circuitos y el impulso de las olas, pasábamos tanto tiempo en el aire como sobre el agua, y la sensación de control que transmitía el juego era increíblemente satisfactoria. Había 8 escenarios (más uno extra), y los trazados a veces variaban de una vuelta a otra por cambios en el nivel del agua. Wave Race permitía carreras a dobles a pantalla partida, e incluía un modo en el que el objetivo era hacer acrobacias. Aun así, no destacaba por ofrecer muchas opciones, pero nos entretuvo horas y horas por su ajustada curva de dificultad, que hacía que mejorar fuera un placer, y batir







En estas carreras debíamos coger las boyas por el lado adecuado, y aprender a trazar sin apenas desviar la moto: era toda una delicia.



Ya fuera impulsados por las olas o cogiendo rampas, pasábamos mucho tiempo en el aire. ¡Aprovecha para hacer una acrobacia!

El futuro empezó aquí

En 1996 llegaron a las consolas los auténticos gráficos poligonales 3D. Antes de N64 hubo intentos, pero los 32 bits de SEGA y Sony no fueron capaces de sorprender como lo hizo este juego. Efectos de luz, agua que parecía real, sensación de velocidad y físicas absolutamente avanzadas... Wave Race 64 marcó la dirección y pautas a seguir.



UNA DEMOSTRACIÓN DE CÓMO SERÍAN LOS JUEGOS DE CARRERAS DEL FUTURO

nuestros tiempos, una obsesión. En esto es también heredero de los clásicos, que premiaban al jugador con el puro disfrute de jugar mejor y no con logros y regalos.

Un recuerdo agradable

Pero... lo cierto es que Wave Race 64 hoy no se siente igual. Fue pionero, sí. Y sigue siendo divertido, pero jugarlo ahora pide volver a la mentalidad de hace más de tres lustros. Las físicas ya no sorprenden y sus gráficos han quedado obsoletos. Es una fotografía preciosa de lo que fue el inicio de las 3D, pero ha ido perdiendo el lustre con el paso de los años.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Hizo que nuestra Nintendo 64 fuese una máquina recreativa. La envidia de todos los jugones.

Escaso en modos de juego. En su momento, un prodigio técnico, ahora te deja un poco frío.

Nuestra opinión

Cuando te pesan los años...

Sabíamos que Wave Race era el principio del futuro de los juegos. Pero dieciséis años después, las carreras de motos de agua ya no resultan tan impresionantes...

Nota 75

5 datos



Al principio las motos iban a ser pequeñas lanchas de corte futurista y así se dejó ver en capturas iniciales. En la fase final se pasó a la versión que finalmente salió a la venta.



En el original, las motos y vallas muestran la marca Kawasaki. En la conversión para la CV de Wii se han sustituido por promos de esta consola y de Nintendo DS Lite



Se relanzó en Japón con la opción de ser disfutado junto al Rumble Pak, lo que le añadía el efecto de vibración a las partidas al que estamos ahora acostumbrados.



Existe un Wave Race previo GB de 1992 que, con el éxito de este juego, terminó siendo editado en EEUU y Europa. La acción es cenital y su dificultad endiablada.



La serie se continuó con Wave Race Blue Storm para Game Cube en 2001, pero Nintendo no ha dado muestras de seguir interesada en explorar la franquicia. Ojalá la recupere en 3DS o Wii U.

Así nació... Pikmin

Los seres más encantadores surgidos de la imaginación de Miyamoto.



+info

El estudio encargado de los Pikmin es el **Nintendo EAD** (Análisis y Desarrollo de Entretenimiento). Son los responsables de todos los Mario y Zelda, entre muchos otros, y se reparten las sagas en 5 grupos de desarrollo diferentes. Al frente de todos ellos, el genial Shigeru Miyamoto.

Puede que no tuviese el éxito de Wii, pero Gamecube fue una gran consola. En ella Samus debutó en 3D, Resident Evil cambió para siempre con su cuarta entrega, Link se hizo anime y, por supuesto, en ella debutó otra gran saga *made in Nintendo*: Pikmin. Unos seres que en realidad son pequeñas plantas que nacen, florecen, las recogemos y nos ayudan. Una idea surgida de **la mente de Miyamoto**, concretamente de su amor por la jardinería. Y ahora, esta joven saga está a punto de ser uno de los ejes fundamentales, nada menos que del lanzamiento de la nueva consola de Nintendo, Wii U.

Un mundo diferente

Corría el año 2002 cuando, apenas un mes después del lanzamiento de **Gamecube**, un extrañísimo juego de plantas diminutas guiadas por un astronauta llegó a las tiendas. Dicho viajero espacial era **el Capitán Olimar**, un buenazo padre de familia, que trabaja para la empresa **Hocotate S.L.** La historia empieza cuando un meteorito colisiona contra su nave **Dolphin**, llamada así como homenaje al nombre en clave que se dio al proyecto de **Gamecube**. El impacto le hace caer a un planeta muy parecido a la Tierra. Allí, el Capitán se da cuenta de dos cosas: las 30 piezas que le faltan a Dolphin están desperdigadas por el planeta, y la atmósfera está compuesta por oxígeno, elemento irrespirable para su raza. Afortunadamente, tiene escafandra con **una reserva de 30 días** para poder respirar, y no está solo en su misión ya que los Pikmin le ayudarán. Pero, ¿qué es exactamente **un Pikmin**? Pues se trata de una raza de diminutos hombres-planta que nacen al llevar combustible a "la cebolla", su nave nodriza. Se conocen ya hasta **6 tipos diferentes** (solo 3 de ellos estaban en el primer título), y toman su nombre de **las zanahorias Pikpik**, comida favorita de Olimar, con las que el astronauta encuentra un cierto parecido a las criaturas. Eso en el juego, porque en realidad se llaman así en honor a Pik, el perro del propio **Miyamoto**.

Entre Jetpack y Lemmings

El equipo de desarrollo trabajó sobre miles de fotos de diferentes bosques y plantas, e ideó la forma de trasladarnos la sensación, no de arreglar un jardín, ¡sino de vivir en él! Así, como si de la película 'Cariño, he encogido a los niños' se tratase, en los juegos de Pikmin nos movemos por **un mundo miniaturizado**, en el que una lata es un obstáculo, y un insecto, un enorme monstruo a batir. Pero la verdadera magia de Pikmin estuvo en su mecánica de juego: el sistema de días, la combinación de habilidades de los Pikmin, los **puzles** y el toque de **estrategia** que suponía elegir Pikmin de uno u otro color... Una auténtica delicia, que puso muy alto el listón de lo que la



Con Pikmin 2 llegaron los modos multijugador, desafío y cooperativo... realmente divertidos.



Llevar cosas a la nave es el objetivo fundamental de todo Pikmin. Primero fueron piezas y luego, tesoros.

New Play Control

A falta de estrenar la ansiada tercera parte, en 2009, y bajo el sello "New Play Control", las dos ediciones de Gamecube vieron la luz en Wii. Ya podíamos controlar a los Pikmin y la cámara con el puntero, mientras el nunchuk servía para manejar a Olimar y Luis. Una forma de control mucho más intuitiva, ideal para un juego de estrategia, que se mantendrá en Pikmin 3 de Wii U.



Menudo jardín

El universo Pikmin no para de crecer entre la maleza. Las tres especies de la primera parte ya se han duplicado, y se espera que podamos manejar a toda la familia de Olimar en la nueva entrega. Estos son los personajes que hemos controlado hasta la fecha, con una novedad de propina.

Olimar
El Capitán de la Dolphin mide 6 cm., y tiene mujer, dos hijos y un perro.



Pikmin rojo
Son fuertes en combate y, además, no les daña el fuego.

Pikmin amarillo
Son los más ligeros (se lanzan más lejos) y cargan las rocas explosivas.



Pikmin Azul
Son los únicos que pueden moverse libremente bajo el agua.





Pikmin 3, en Wii U

Se anunció en junio, en el pasado E3 y, si no hay sorpresas, será uno de los juegos de la ventana de lanzamiento de Wii U. Nosotros ya lo hemos probado, y combinará el control con el mando tradicional de Wii con nuevos Pikmin, enemigos y entornos.



Pikmin 3 mostrará escenarios más amplios y desafíos más variados



Los Pikmin Roca serán capaces de derribar muros y romper corazas.



Habrá modos para 4 jugadores simultáneos.



CON EL MANDO DE Wii controlaremos a Olimar y a los Pikmin (indicando con el puntero hacia dónde deben desplazarse). Y el mando de Wii U nos mostrará un mapa de la zona a vista de pájaro, y podremos tocarlo para girar la cámara en esa dirección o interactuar con ciertos elementos.

nueva máquina de Nintendo podía llegar a ofrecer. La aventura de Olimar cosechó **muy buenas críticas**, y vendió más de **un millón y medio de copias**. Y, curiosamente, la banda sonora del juego se convirtió en un éxito paralelo, con medio millón de copias vendidas en Japón. El desarrollo de una segunda parte era algo fácilmente predecible...

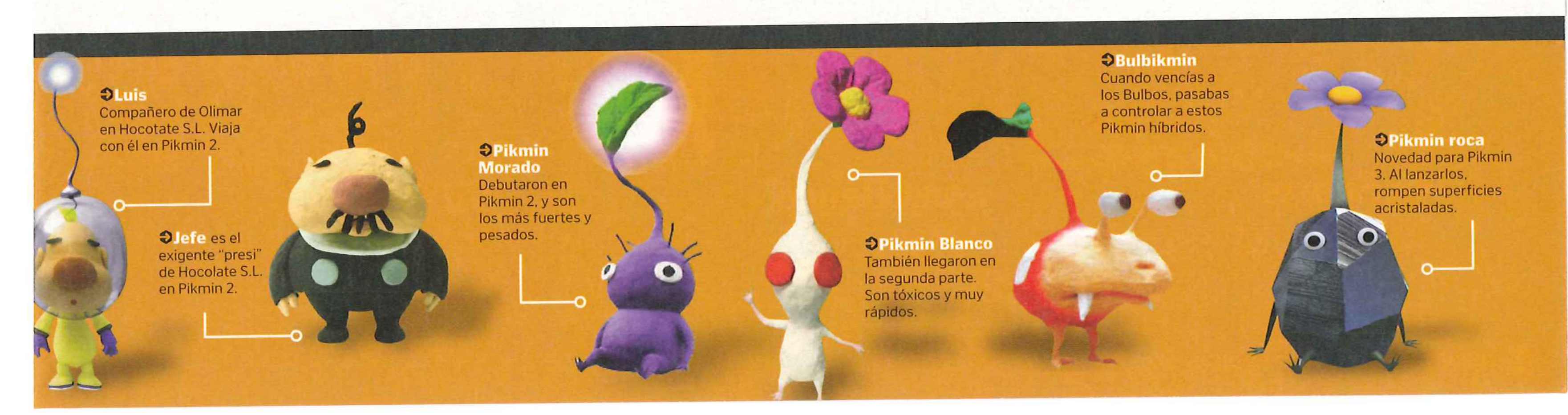


En su momento, entornos y personajes sorprendieron por su genial recreación de la naturaleza.

Larga vida a los Pikmin

Poco más de dos años después, Pikmin 2 era una realidad. La nueva misión consistía en llevar "tesoros" (o más bien chatarra) a la nave, para conseguir que Hocotate S.L. no quebrase. Para ayudarnos, contamos con la ayuda de **otro empleado de la compañía, Luis,** un "segundo capitán" que abrió múltiples posibilidades jugables y estratégicas. El título vino de serie con dos nuevas razas de Pikmin, mejoras técnicas y, sobre todo, muchas más horas de aventura. Vendió algo menos que el primero, pero consiguió mejores críticas. A partir de ahí, a esperar la ansiada tercera parte, que ya podría beneficiarse del éxito de Wii, y de la que el propio Miyamoto habló en el E3 de 2008. Sin embargo, lo único que llegó fue la revisión de los títulos existentes en formato "New Play Control" en 2009. Es curioso que, a pesar de ser una saga tan bien valorada, **Pikmin** solo cuenta con dos juegos, y ambos de la misma consola. Nunca ha habido un Pikmin portátil, ni hubo continuidad en Wii. ¿Por qué? Probablemente, Nintendo y Miyamoto querían que la tercera entrega fuera tan buena como las anteriores, y para eso se necesitaba tiempo y paciencia. Ahora la espera está a punto de terminar: **Pikmin 3** acompañará a Wii U en su lanzamiento y será, con New Super Mario Bros. U, el encargado de hacer triunfar a la nueva consola de Nintendo las próximas Navidades. ¿Sus armas? Una nueva clase de Pikmin, **multijugador a 4**, un mando revolucionario y unos gráficos en alta definición que nos han dejado boquiabiertos. El Capitán Olimar vuelve a la carga, y viene bien acompañado.

CON SÓLO DOS ENTREGAS LA SAGA ES UNA DE LAS MÁS ACLAMADAS POR LOS NINTENDEROS.



10 juegos para liarla

Gritaste, lloraste, reíste, triunfaste... con los juegos que más has disfrutado con amigos.

GBA-GameCube
La conexión entre GameBoy Advance y GameCube permitió multijugadores tan innovadores como FF Crystal Chronicles o Pac-Man VS

1



Track & Field

(Konami, NES, 1988) Los juegos deportivos fueron pioneros en reunir amigos junto a la consola. Y este clásico del atletismo es una prueba.

2



Monopoly

(Nintendo, NES, 1991) Las adaptaciones de juegos de tablero, viejas como las consolas, son los primeros "party games" propiamente dichos.

3



Super Mario Kart

(Nintendo, SNES, 1993) Pionero en usar la pantalla partida, este juego y sus sucesivas entregas son imbatibles en el multijugador.

4



Super Bomberman

(Hudson Soft, SNES, 1993) Escena típica Bomberman: ¡Boom! ¡JAJAJA! ¡Boom! ¡Maldito! ¡JAJAJA! Nunca ha cambiado, ni falta que hace.

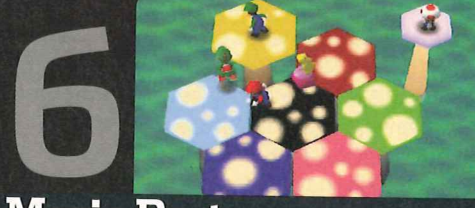
5



GoldenEye 007

(Rare, N64, 1997) Los shooters a 4 jugadores de la 64 bits son míticos. Y GoldenEye el que más. No hay quien suelte el mando ni a tiros.

6



Mario Party

(Nintendo/Hudson, N64, 1999) Añádele a los juegos de tablero el toque Mario: minijuegos, monedas... esta locura lleva ya 11 entregas.

7

S. Smash Bros. Melee

(Nintendo, GameCube, 2002) El segundo Smash marcó época: elevó al cubo el número de personajes, escenarios, modos... y de diversión.

8



Wii Sports

(Nintendo, Wii, 2006) El juego que redefinió las fiestas en el salón: estás jugando a los bolos, tu abuelo agarra el mando... y te barre.

9



Just Dance

(Ubisoft, Wii, 2009) El mando de Wii sustituye al cubata para ir practicando los pasos de baile y no volver de la disco con un Game Over...

10



Wii Party

(Nintendo, Wii, 2010) Un popurrí de minijuegos, modos y formas locas de usar el mando al estilo Wii: para toda la familia.



10 curiosidades sobre Kirby

1 Kirby surgió de la mente de Masahiro Sakurai, también papá de Smash Bros, que trabajaba en el equipo de desarrollo HAL Laboratory ¡con sólo 19 años!

2 Inicialmente se iba a llamar Popopo. ¿Popopo contra Dedede? Hay que estar tururú. NIntendo cambió de idea.

3 Hay varias teorías sobre su nombre: Kirby es una empresa estadounidense de aspiradoras (y Kirby una aspiradora con patas...). También puede venir de John Kirby, abogado que defendió a Nintendo durante un juicio por los derechos del nombre "Donkey Kong" en los años 80.

4 Sakurai quería desde el principio que el personaje fuese rosa. Pero Miyamoto se lo imaginaba amarillo. Con tanto lío, al final, en la carátula occidental de Kirby's Dreamland aparece... ¡blanco!

5 Kirby mide oficialmente 20 centímetros de altura. Su peso depende de lo que haya comido...

6 El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, era un "currito" en HAL durante el desarrollo de Kirby's Dreamland. Mirad bocetos de Kirby de manos de Sakurai, Miyamoto e Iwata.

7 En 20 años ha protagonizado 20 juegos, remakes aparte, la mayoría aventuras de plataformas, pero también de carreras, puzlles y hasta pinball.

8 Kirby puede copiar de sus enemigos más de 60 poderes. No adquirió esta habilidad hasta el segundo título de la saga, Kirby's Adventure, para NES.

9 La idea inicial de HAL era crear un título "que cualquier persona pudiese superar". Y sin duda, lo consiguieron... ¡permitiéndonos volar a nuestro antojo!

10 Kirby... ¿es macho o hembra? En el manual de instrucciones americano de su primer juego, se refieren a "ello" como "un chico". Que se sepa, es soltero.

El túnel del tiempo

Oh, es tiempo de Wii. En la revista comienzan a aparecer muchachos y muchachas mostrando cómo jugar con el mando...

Enero
2007
Nº 170

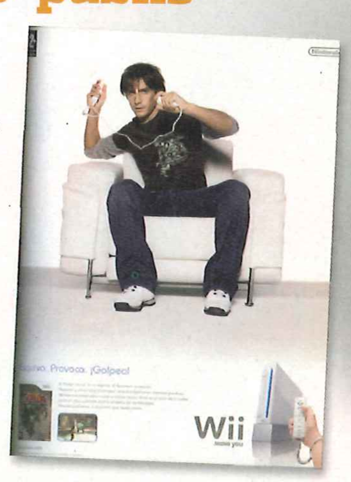
La portada

Tenía los elementos necesarios para atraernos hasta el quiosco desde una distancia de años luz. Era un portentoso compendio de temas irremediablemente adictivos: Zelda Twilight Princess, la llegada de Wii, póster doble, Dragon Ball Z y un concurso que ponía en juego 200 consolas. Las guías de Tomb Raider DS y Animal Crossing le terminaban de poner el punto práctico.



Las mejores 'publis'

Del poder del puntero en la DS al poder de los brazos en Wii. Nintendo había revolucionado la forma de jugar con una portátil y ahora estaba a punto de hacer lo mismo con una sobremesa. A Wii se jugaba con el movimiento de los brazos, y en algunos juegos también con el cuerpo. La propuesta de "moverse" conquistaba aventuras legendarias como la de Zelda, que trasladaba a nuestra mano el poder de su espada.





Alineación. Lo que más nos gustaba en 2007.

1



El MP3 player de Nintendo. Para escuchar tus canciones favoritas a través de DS o Game Boy. 35 Euros.

2



Rafa Nadal presentaba su juego de tenis. Y Alex Corretja era uno de los protagonistas de la presentación de Wii Sports.

3



La consola virtual. Era un puntazo volver a jugar con clásicos de NES, SNES, N64, Turbografx, Genesis... en Wii.

4



Ubisoft. Llevó el peso del estreno de Wii, con 7 juegos de lanzamiento, entre ellos Splinter Cell, Red Steel, Rayman...

5



Twilight Princess. Fue un lanzamiento dual de Nintendo, con Link en plan despedida a lo grande de la GameCube.

6



Yoshi. Su Yoshis Island DS era una oda a las plataformas de calidad al estilo clásico. Nos dejó bien servidos de saltos.

El precio de la vida

El pack de lanzamiento de Wii costaba 249 Euros. Wii blanca, mando, sensor, pilas y Wii Sports. Para una buena parte de los compradores, la rentabilidad fue ejemplar: Wii Sports daba para años de juego... Si querías otros títulos, su precio oscilaba entre 50 y 70 Euros. La DS Lite, que estrenaba rosa, se podía conseguir por 150 Euros, y subía a los 165 en un pack con Animal Crossing. Ojo porque la GameCube aun estaba en tiendas a un precio de saldo: 99 Euros, con juegos desde 20 Euros. Y también GB Advance, a la venta desde 2001, se encontraba en modelos rosa y tribal por 100 Euros.



Los protagonistas del mes



Red Steel
Con el eslogan 'el arma está en tu mano, domínala', el juego de Ubisoft comenzaba una espectacular carrera de éxito.



Call of Duty
CoD3 se presentó en Wii a las primeras de cambio. El mando nos permitía lanzar bombas, conducir tanques, pelear, disparar... ¡un 93!



Spectrobes
El objetivo era revivir a estas criaturas y prepararlas para el combate, en una mezcla de Pokémon, Tamagotchi y RPG que triunfó.



Wii
La nueva forma de jugar. Desde el 9 de diciembre de 2006, había una nueva consola en la ciudad con una propuesta revolucionaria.



Wii Sports
El juego que hizo de Wii un fenómeno. Bolos, tenis, boxeo, béisbol y golf. Te convertían en el protagonista de la acción.



Twilight Princess
La AVENTURA que nos mostró a un Link más combativo y realista, tanto en Wii como en GameCube. Un 99 la primera, un 100 la de GC.



De recuerdo...

Los 50 mejores juegos de la Navidad. Y no es solo que seleccionáramos los juegos que te iban a hacer feliz, es que además los regalábamos. Habíamos tomado esa bonita costumbre, ya veis, de hacer felices a unas cuantas personas en Navidad. Bueno, en realidad a miles y miles que se dejaban guiar por nuestros consejos. Pero no os quepa duda: los que recibían ese megalote, lucían una sonrisa de por vida.



Tenía pelo. Mucho. Tenía ilusión. Mucha.

José Luis del Carpio
Product Manager Koch Media

Hace 20 años yo era esa rara mezcla de jugón obsesivo e incomprendido y licenciado en Periodismo. Tumbado en las playas de mi ciudad, Santander, leí un anuncio en la recién nacida Hobby Consolas... "¿Te gustan los videojuegos? ¿Te gustaría convertir tu hobby en una profesión?" ¡Estaban hablando de mí! Dicho y hecho, mandé mis datos y quedé en espera. Juan Carlos García, que también tenía mucho pelo, me entrevistó y me hizo analizar dos juegos: Megaman de Game Boy y F-Zero de SNES (uno de mis favoritos). Ese día firmamos Sonia Herranz "Teniente Ripley" (ahora directora de PlayMania), Carlos Alonso "Patax" y yo, "The Scope", apodo sacado del bazooka de SuperNES. En esos meses coincidieron en esa redacción las figuras clave del periodismo de videojuegos, algo irrepetible.

Algunos se fueron, otros se quedaron, pero está claro que Hobby Press nos enseñó una forma de trabajar en la que no bastaba con hacer las cosas bien: había que hacerlas perfectas. Y Nintendo Acción era la esencia de ese espíritu. Éramos jóvenes, nos alimentábamos de la ilusión de jugar, de la obligación moral de transmitir a los lectores lo que sentíamos. Creo que desde entonces, siempre que me preguntan por mi pasado, decir que fui "miembro fundador de Nintendo Acción" es lo que más me enorgullece. Porque es una revista que sigo leyendo, que me transmite buen rollo y que sé que detrás de ella hay un trabajo serio.

Después de NA seguí vinculado al periodismo de videojuegos 15 años, y llevo los últimos 5 en el "lado oscuro", el de las compañías que tratan de vender juegos. A través de Koch Media trato de daros los mejores argumentos para que compréis los títulos de Capcom, Sega o TecmoKoei. Es apasionante, pero está claro que lo que vivimos en los inicios de Nintendo Acción es irrepetible.

7


Animal Crossing. Nuestra guía te ayudaba a seguir el discurrir del tiempo en el juego, con propuestas, eventos...

8


Sonic. El erizo de Sega lució juego exclusivo para Wii, con "Los Anillos Mágicos", formando tándem con el Wiimote.

9

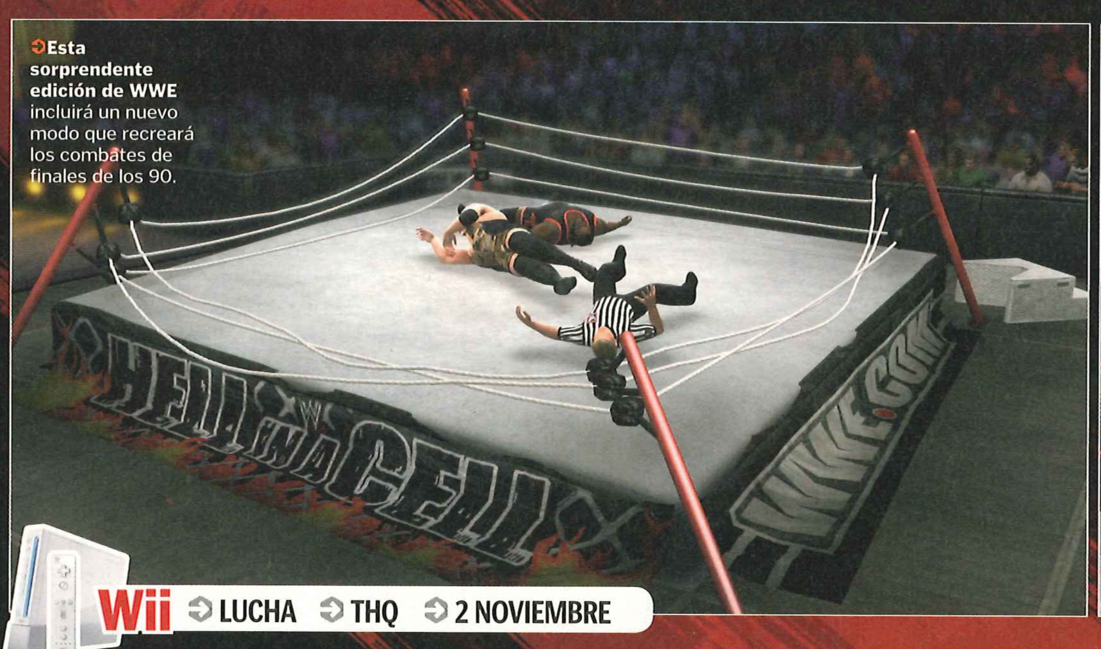

Dragon Ball Z. Cada anuncio de Goku parecía estremecer al mundo del videojuego. Budokai Tenkaichi 2 no fue menos.

10

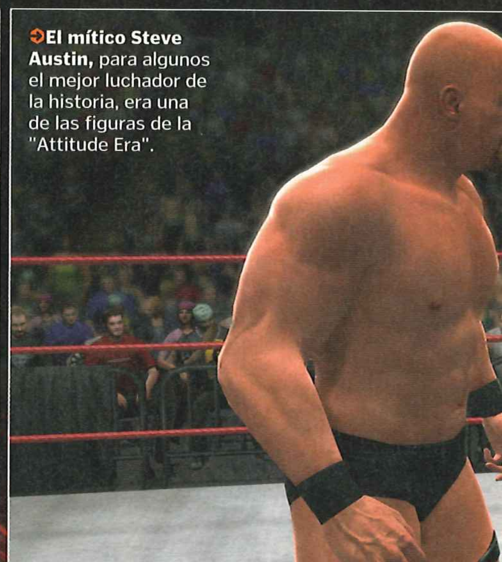

Pokémon. Siempre había uno. Aquella época era tiempo de spin-offs, y el de Ranger conquistó a los fans.

11


Prince of Persia Rival Swords. El príncipe tenía cita en Wii, con una aventura que estrenaba control, combates y puzles.



Esta sorprendente edición de WWE incluirá un nuevo modo que recreará los combates de finales de los 90.

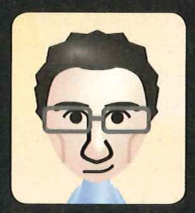


El mítico Steve Austin, para algunos el mejor luchador de la historia, era una de las figuras de la "Attitude Era".

Wii · LUCHA · THQ · 2 NOVIEMBRE

WWE'13

La "Attitude Era", con The Rock y Steve Austin a la cabeza, se acerca a Wii.



Primer Contacto

Sí, soy **fan del wrestling**, y sí, solo conocía de oídas la **Attitude Era**, que coincidió con la etapa en la que no se televisaba la WWE (WWF en aquellos tiempos) en España. Descubrirla ahora va a ser un placer.

La "Era del Carisma" fue una edad dorada del wrestling. En los últimos años de los 90, Steve Austin encontraba en The Rock el rival a su altura, Shawns Michaels se unía al emergente Triple H para formar DX Generation (la mejor pareja de todos los tiempos) y el Enterrador sembraba, como ayer, hoy y siempre, el terror en los cuadriláteros.

Diabólicamente divertido

WWE 13 nos traerá a todos los wrestlers actuales, claro está, y nos ofrecerá duros combates de desgaste con un control parecido al que ya conocemos de las anteriores ediciones (esta será ya la sexta entrega anual que Wii recibe del juego oficial de la WWE, y eso sin contar "All-Stars"). Naturalmente, repetirán el sinfín de modos y competiciones, todos los tipos de combates, la posibilidad de crear nuestro luchador o personalizar rings y escenarios... pero la gran novedad será el nuevo modo Attitude Era que, precisamente, recreará toda aquella mítica etapa a través de 65 combates protagonizados por las grandes estrellas del momento, y además nos mostrará todos los piques y argumentos mediante vídeos. Además, si ganamos los combates del mismo modo en el que se desarrollaron en la realidad, se nos premiará con extras como vídeos u objetos para personalizar luchadores y escenarios. Un detalle que demuestra que el juego está hecho por y para fans del wrestling.

Primera impresión

- **El modo "Attitude" mola.**
- **Sistema sin cambios.**



El sistema de combate, heredado de anteriores entregas, usará botones y stick para hacer decenas de golpes en función de la posición del luchador.



Estarán todos los wrestlers actuales, claro, como The Miz o Mark Henry, con sus entradas, música y movimientos habituales.

El Enterrador ya imponía su ley. Aquí le tenéis luchando contra Austin en un combate con Mick Foley como excepcional árbitro.

Y aquí tirando a Mick Foley desde 6 metros de altura. Sí, esto pasó en el King of the Ring 98.

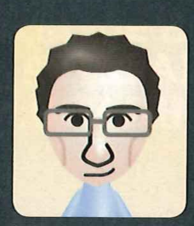
LUCHADORES ACTUALES Y LOS DE LOS 90: EL CARISMA ESTÁ ASEGURADO.

Las opciones de personalización alcanzarán no sólo a los luchadores, sino también al ring y los escenarios.

3DS · PUZLES · NINTENDO · 26 OCTUBRE

EL PROFESOR LAYTON y La Máscara de los Prodigios

¿Cómo era el joven Layton? Lo descubriremos en el debut de la saga en 3DS.



Primer contacto

Level-5 ha aprovechado el cambio de consola para **renovar la saga** con elementos jugables y estéticos, pero mantiene los **puzles** y una trama de enorme calidad.

Layton afronta su segunda generación de consolas... y lo hace a lo grande. El héroe que nació en DS y que, con cuatro juegos en esa portátil, se convirtió en leyenda, da el salto a 3DS con la que puede ser su mejor aventura. A los puzles de siempre le acompañarán nuevas mecánicas de juego, escenas en tres dimensiones y una trama alucinante con flashbacks en los que manejaremos... ¡al joven Layton!

Una historia nueva

El argumento del juego continúa directamente del juego anterior, La Llamada del Espectro. Layton y Luke se enfrentan a un nuevo y terrible criminal: un Caballero Misterioso que está convirtiendo en piedra a los habitantes de la ciudad de Montedore. ¿Será la máscara que cubre su cara la legendaria Máscara del Caos, que otorga a quien la lleva terribles poderes?

Si el caso ya es apasionante de por sí, el interés aumenta aun más cuando nos enteramos de que, de alguna manera, está relacionado con la juventud del Profesor. Durante el juego habrá numerosos flashbacks jugables en los que manejaremos a Layton con solo 17 años, y que revelarán muchos detalles desconocidos de su vida, como por ejemplo su relación con Randall, su mejor amigo de la infancia. Pero lo mejor es que estos capítulos nos traerán una nueva mecánica jugable: Layton explorará ruinas en las que, además de resolver puzles, tendrá que evitar obstáculos y el ataque de... ¡momias! Pero el desafío principal volverán a ser 150 puzles... y, atención, 365 más: cada día, os llegará uno mediante Spotpass... ¡durante un año!

El baúl del Profesor

El acabado gráfico también se ha renovado, añadiendo modelos y escenarios 3D, aunque se mantiene el anime para contar la trama. Y como guinda, habrá nuevos minijuegos en el baúl del Profesor: guiar hacia la meta a un robot, conseguir que los clientes de una tienda compren los productos y entrenar a un conejo de circo. Es decir, se mantendrán los elementos clave de la saga... pero con aires 3D.

Primera impresión

- **La trama, todavía mejor.**
- **¿Nada? Que no te mole la saga.**

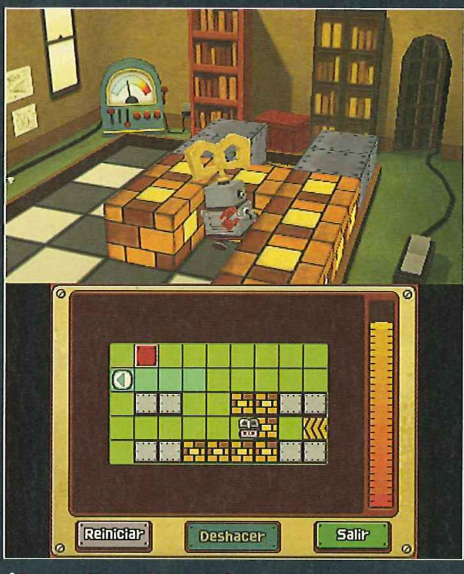




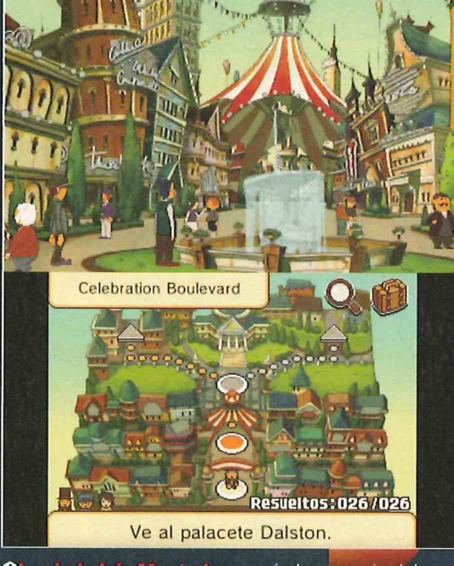
Por primera vez, un juego de Layton presenta escenarios y personajes 3D. Eso sí, la trama se desarrollará con alucinantes (y dobladas al castellano) escenas de anime.



A la derecha, Layton con 17 años, en el centro, su amigo Randall y... ¿quién es la muchacha de la izquierda? Uno de los misterios del argumento del juego.



Los puzles se resolverán con el stylus y la pantalla táctil. En la superior vemos una recreación 3D.



La ciudad de Montedore será el escenario del juego. La exploraremos a golpe de stylus.

ADEMÁS DE SUS 150 PUZLES, TE LLEGARÁ UNO NUEVO CADA DÍA VÍA SPOTPASS... ¡DURANTE UN AÑO!

UN TERRIBLE ENIGMA

El argumento continúa desde La llamada del Espectro. Layton, Luke y Emmy se las tendrán que ver con los terribles poderes de la Máscara del Caos...



Wii ➲ DEPORTIVO ➲ 2K GAMES ➲ OCTUBRE

NBA 2k13

El Dream Team revive en tu Wii.

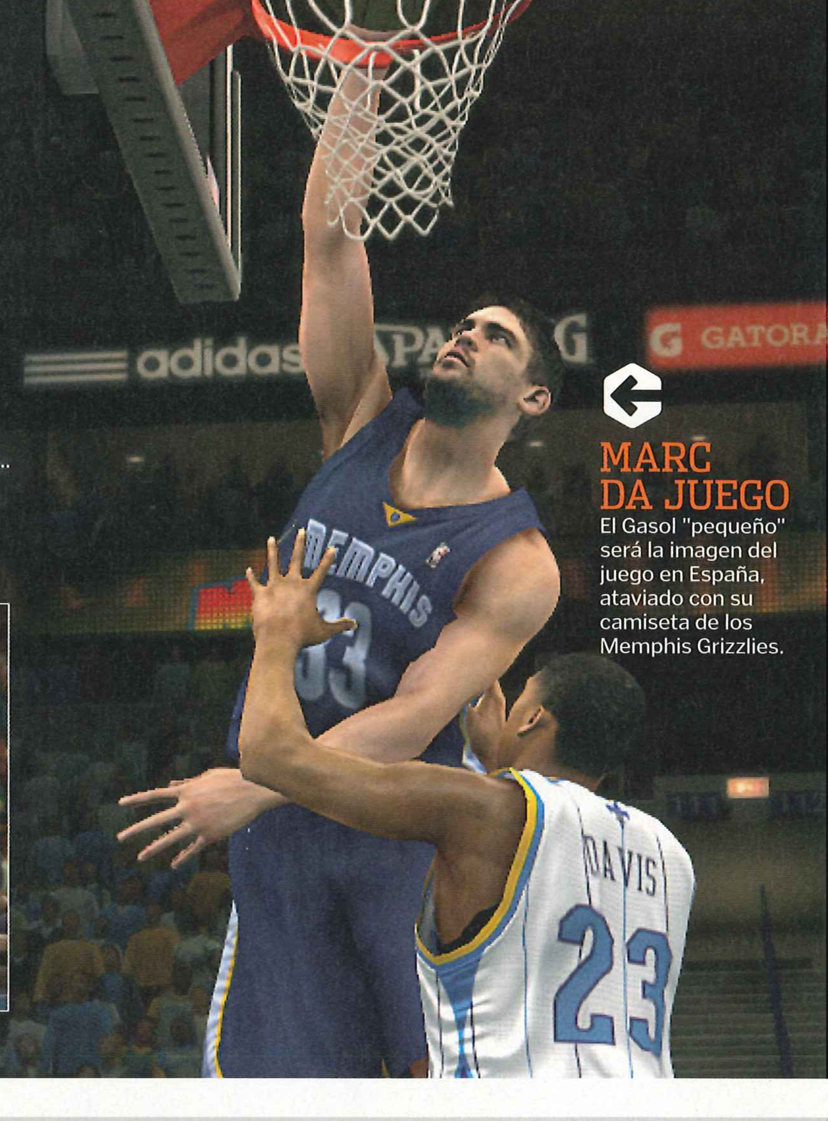
El rey del basket consolero volverá a Wii con el fichaje de Marc Gasol para la portada y una bomba: podremos jugar con el Dream Team, la mítica selección americana que reunió a Jordan, Magic, Ewing, Bird, Barkley (este último es la primera vez que cede su imagen para un juego desde 1995). La reproducción del campeonato 2012/2013 será perfecta, elegiremos entre control por movimiento y tradicional, y el multijugador será offline.

Primera impresión

- **Jugar con el Dream Team.**
- **No habrá modo online.**



➲**Los movimientos clave** de los mejores jugadores NBA estarán reflejados en el juego.



MARC DA JUEGO
El Gasol "pequeño" será la imagen del juego en España, ataviado con su camiseta de los Memphis Grizzlies.

Wii U ➲ CARRERAS ➲ SEGA ➲ NAVIDADES

Sonic All Stars Racing Transformed

Plan renove para pilotos de SEGA.

SONIC
volverá a correr contra otras estrellas de los juegos de SEGA.

Sonic debutará en Wii U con la secuela del juego de carreras que triunfó en Wii... aumentado a la enésima potencia. Además de nuevos personajes como Joe Musashi de Shinobi y circuitos inspirados en Golden Axe o Jet Set Radio, la gran novedad del juego será que los vehículos se transformarán automáticamente para atravesar zonas de tierra, mar o aire en cada circuito. En cada medio la conducción se sentirá de forma distinta, y siempre con un control arcade. Además, el equipo de desarrollo, Sumo Digital, está encantado con la potencia de Wii U, y asegura que esta versión será la que mejor luzca.

Primera impresión

- **Los nuevos vehículos transformables.**
- **No sabemos cómo usará el GamePad.**

➲**Los circuitos** tendrán zonas acuáticas y aéreas... y nuestro vehículo se transformará para cruzarlas.

➲**El acabado gráfico** será muy espectacular. Mira esta imagen del escenario de After Burner...

La estética **hiperrealista** de los personajes se plasmará con texturas muy detallas y efectos de luz de última generación.

Wii U ➔ LUCHA ➔ WARNER ➔ 2013

Injustice

Pronto, las batallas entre superhéroes explotarán en Wii U.

Los creadores de Mortal Kombat, NetherRealm Studios, van a coger a los principales héroes del Universo DC y los van a enfrentar en combates uno contra uno tan potentes que, literalmente, harán pedazos los escenarios. Desde el primer vistazo, el juego recuerda a la saga Mortal Kombat por la estética de los personajes (aunque sin sangre), pero lleva el espectáculo a un nivel superior gracias a escenarios muy interactivos y a supergolpes que recrean muy bien los poderes de cada personaje.

El poder corrompe

Cuando dos luchadores choquen a plena potencia, los escenarios se harán cachitos, pero la interactividad irá más allá y variará según nuestros superpoderes: por ejemplo, Superman puede coger un coche y lanzarlo, pero Nightwing usará ese mismo vehículo para saltar sobre él y ganar la espalda del rival. Y mención aparte merecen los "finishers": ¿te imaginas a Flash dando la vuelta a la Tierra para coger carrerilla y propinarte un puñetazo? Impacto a la velocidad de la luz...

Primera impresión

- **Espectacular como él solo.**
- **¿Tendrá bastantes luchadores?**





BUENOS Y MALOS

Habrá más de 20 luchadores: Superman, Batman, Harley Quinn, Catwoman, Nightwing....



Serán luchas 1 Vs. 1 muy rápidas e intensas, en las que los combos mezclarán golpes de nuestros personajes con el uso de elementos interactivos en los escenarios.



El estilo de lucha variará bastante según el personaje: Nightwing será un acróbata, Flash pegará a la velocidad del rayo y Superman... bueno, pues hará de todo.

Cómo ganar los personajes de...

LEGO Batman 2

Hemos seleccionado los personajes más chulos de LEGO Batman 2 para Wii (con especial atención a la Liga de la Justicia). He aquí cómo conseguirlos.



Ladrillos dorados

Los **ladrillos dorados** serán vitales en tu aventura, siempre y cuando quieras hacerte con todos los personajes del juego. En total son **250 ladrillos dorados** que podrás conseguir de diferentes maneras:



-Repartidos por la ciudad.
-Alcanzando el grado de **"superhéroe"** en la distintas fases.
-Recolectando los **10 minikits** de cada nivel.



-Rescatando a un ciudadano. La finalidad de los ladrillos dorados es permitirnos **construir las puertas doradas** que esconden personajes.



BATMAN

Cómo conseguirlo: aparece desde el principio.
Poderes: puñetazos, bat-gancho, batarang.



ROBIN

Cómo conseguirlo: aparece desde el principio.
Poderes: puñetazos, gancho, batarang.



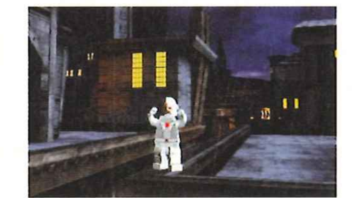
SUPERMAN

Cómo conseguirlo: aparece a partir del nivel 5 (Crisis químico).
Poderes: puños, fuerza, vuelo, visión láser, invencibilidad, construcción rápida de piezas Lego, visión de rayos-X y aliento gélido.



LINTERNA VERDE

Cómo conseguirlo: aparece a partir del nivel 14 (Resistencia en la torre).
Poderes: puños, vuelo, construcción de piezas verdes de Lego.



CYBORG

Cómo conseguirlo: aparece a partir del nivel 14 (Resistencia en la torre).
Poderes: puños, fuerza para tirar de las abrazaderas doradas, vuelo, visión láser y magnetismo.



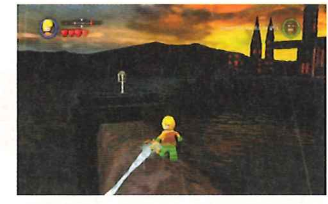


6. FLASH

Cómo conseguirlo: aparece a partir del nivel 15 (Unión de héroes).
Poderes: puños, supervelocidad, construcción rápida de piezas Lego y construcción de piezas rojas y amarillas Lego.

WONDER WOMAN

Cómo conseguirla: aparece a partir del nivel 15 (Unión de héroes).
Poderes: puños, fuerza para tirar de las abrazaderas doradas, vuelo, diadema boomerang, lazo.



AQUAMAN

Cómo conseguirlo: construye la puerta en un tejado junto a la playa.
Precio: 125.000.
Condición: 70 ladrillos dorados.
Poderes: tridente, lanza agua, fuerza para tirar de abrazaderas.



HOMBRE HALCÓN

Cómo conseguirlo: construye la puerta sobre un tejado en el puente que une norte y centro de Gotham.
Precio: 125.000.
Ladrillos dorados: 60.
Poderes: tiene una maza, vuelo.



BATGIRL

Cómo conseguirla: construye la puerta de un tejado situado en la parte oeste de la central eléctrica.
Precio: 125.000.
Ladrillos dorados: 65.
Poderes: puñetazos, gancho.



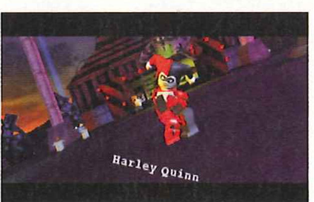
RA'S AL GHUL

Cómo conseguirlo: enfréntate a él en la estación norte de metro.
Precio: 100.000.
Condición: supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: espada.



HIEDRA VENENOSA

Cómo conseguirla: enfréntate a ella en el jardín botánico al norte.
Precio: 125.000.
Condición: nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puñetazos, látigo. teletransportación entre las flores.



HARLEY QUINN

Cómo conseguirla: enfréntate a ella en el parque de atracciones.
Precio: 125.000.
Condición: nivel 4 (Limpiar patio).
Poderes: puños, martillo.

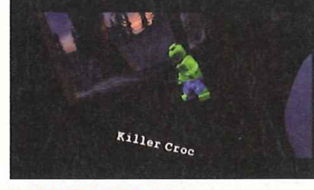
EL ESPANTAPÁJAROS

Cómo conseguirlo: enfréntate a él en la calabaza del parque.
Precio: 125.000.
Condición: nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puñetazos.



EL PINGÜINO

Cómo conseguirlo: enfréntate a él en el interior de la esfera del Zoo.
Precio: 125.000. **Condición:** nivel 4.
Poderes: ataque explosivo, paraguas, pingüinos explosivos.



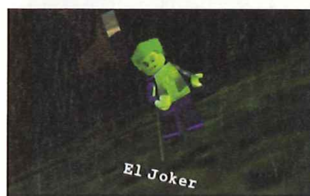
KILLER CROC

Cómo conseguirlo: enfréntate a él tras limpiar los residuos tóxicos.
Precio: 125.000.
Condición: nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puños, buceo, fuerza.

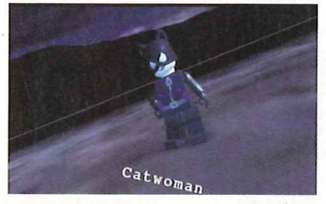








EL JOKER
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en el tejado de industrias Ace.
Precio: 250.000. **Condición:** supera el nivel 15 (Unión de héroes).
Poderes: abre sus propias cajas, pistola, anillo eléctrico.



CATWOMAN
Cómo conseguirla: enfréntate a ella en el tejado de la comisaría.
Precio: 125.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puños, doble salto, látigo.



BANE
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en la playa.
Precio: 125.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puños, fuerza para tirar de las abrazaderas doradas.



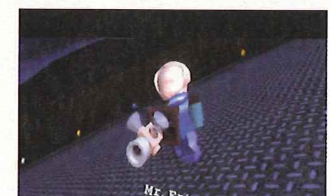
GENERAL ZOD
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en la estación sur de metro.
Precio: 500.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puños, fuerza, vuelo.



CARA DE BARRO
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en la zona del banco de Gotham.
Precio: 100.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puños, fuerza para tirar de las abrazaderas doradas .



DOS CARAS
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en el tejado del ayuntamiento.
Precio: 125.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: pistolas.



MR. FRÍO
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en el tejado del observatorio.
Precio: 500.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: pistola de hielo, explosión de hielo, fuerza.



ALFRED
Cómo conseguirlo: construye la puerta en la entrada de la Mansión.
Precio: 125.000.
Condición: 33 ladrillos dorados.
Poderes: Golpea con la bandeja.



EL ACERTIJO
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en el tejado de la Torre Wayne.
Precio: 125.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: puños, bastón, abre sus propias cajas.



LEX LUTHOR
Cómo conseguirlo: enfréntate a él en las proximidades del club náutico de Gotham.
Precio: 250.000. **Condición:** supera el nivel 15 (Unión de héroes).
Poderes: pistola desintegradora.



MAN-BAT
Cómo conseguirlo: enfréntate a él tras destruir la campana dorada en lo alto de la catedral de Gotham.
Precio: 500.000. **Condición:** supera el nivel 4 (Limpiar el patio).
Poderes: ondas ultrasónicas, vuelo.



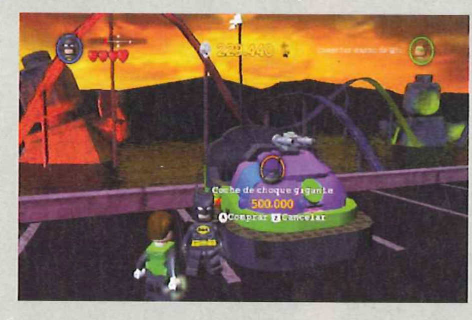
COMISARIO GORDON
Cómo conseguirlo: construye la puerta que hay en la comisaría.
Precio: 125.000.
Condición: 30 ladrillos dorados.
Poderes: puños.



Vehículos



Hasta **55 vehículos** tienes a tu disposición en el juego. Aunque la mayoría se encuentran repartidos por la ciudad de Gotham (algunos a un precio desorbitado), hay **15 vehículos** que sólo podrás conseguir si reúnes los 10 minikits escondidos a los largo de las 15 fases en que se divide el juego.



Los vehículos con **minikits** son: Batmóvil, Camión de Dos Caras, Camión de Harley Quinn, Coche de policía, Camión Lexcorp grande, Batwing, Biplano del Espantapájaros, Helicóptero del Joker, Jet de la Mujer Maravilla, Lexcorp Volt, Batbarco, Barca de Policía, Iceberg de Mr. Freeze, Lancha del Joker y Submarino del Pingüino.



El Batmóvil, como otros vehículos, tiene dos versiones, la normal y la versión Minikit.

Heroes of Ruin

Conseguidas las habilidades de la primera clase, vamos a subir un peldaño más y a darte las claves que necesitas para progresar al segundo nivel.

El Velo: un mundo conectado

Saca todo el partido posible de las funciones "online" de tu Nintendo 3DS, Streetpass y Spotpass. Podrás entrar y salir libremente del modo cooperativo, la red de comercio o los desafíos diarios en cualquier momento. Si juegas con la conexión WiFi de Nintendo activada, mientras avanzas en tu aventura individualmente, aparecerán misiones extra todos los días. Para poder verlas, tan sólo debes entrar en el apartado de misiones y elegir "Desafíos Web".



Al completarlas recibirás puntos de Valor que te servirán para comprar nuevos ítems en la tienda de reliquias de Therus. Recuerda que solo podrás comprar con puntos de Valor y no con las monedas.



Habilidades de tirador

Pistolero



Favor de la fortuna
Nivel inicial: 2
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Te permite regenerar salud siempre que encuentres oro.



Suerte
Nivel inicial: 3
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Te otorga la posibilidad de aplicar un efecto aleatorio al blanco alcanzado.



Cuchilla rompedora
Nivel inicial: 6
Habilidad previa: Favor de la Fortuna.
Efecto: Proyectil afilado que rebota y hiere a los enemigos.



Metralla
Nivel inicial: 8
Habilidad previa: Suerte.
Efecto: Hace que todos tus ataques con balas usen munición explosiva.

Artista del escape
Nivel inicial: 14
Habilidad previa: Cuchilla Rompedora y Metralla.
Efecto: Reduce la duración de los efectos restrictivos que te afecten.

Habilidades de hechicero

Alquitecta





Sifón de dolor
Nivel inicial: 2
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Recuperas la salud cuando asestas un impacto crítico.



Energizar
Nivel inicial: 3
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Mejora notablemente tu velodidad y regeneración.



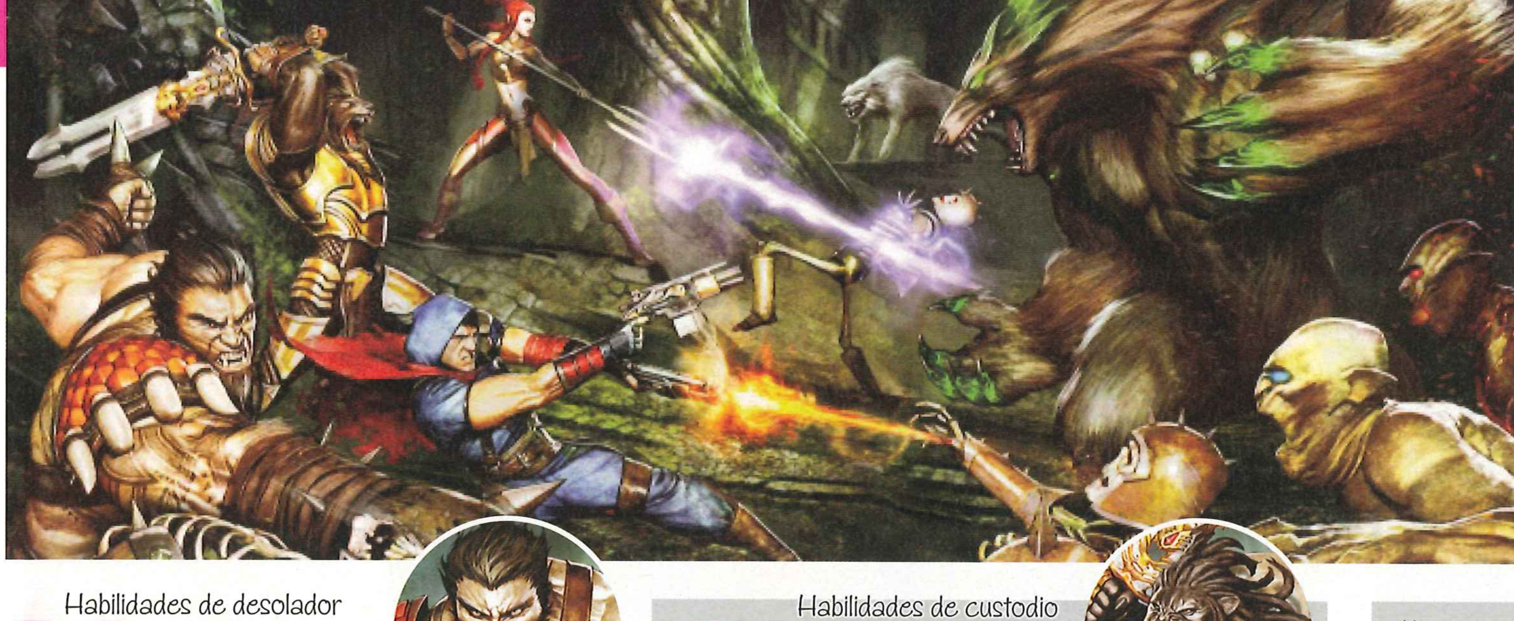
Golpe relampagueante
Nivel inicial: 6
Habilidad previa: Sifón de dolor.
Efecto: Impacta con una potente descarga eléctrica.



Aura de terror
Nivel inicial: 9
Habilidad previa: Energizar.
Efecto: Castiga a los enemigos que te golpean haciéndolos huir de terror.



Sombramante
Nivel inicial: 14
Habilidad previa: Golpe Relampagueante y Aura de Terror.
Efecto: Mejora tu evasión y causa una explosión de energía.



Habilidades de desolador

Salvaje



Carne fresca
Nivel inicial: 2
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Te permite recuperar salud cuando asestas un golpe al enemigo.



Masacre
Nivel inicial: 3
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Aumenta tu daño y mejora drásticamente tu capacidad de derribo.



Golpe doloroso
Nivel inicial: 6
Habilidad previa: Carne Fresca.
Efecto: Asesta un daño brutal a los enemigos enfrente de ti a costa de tu propia salud.



Venganza
Nivel inicial: 9
Habilidad previa: Masacre.
Efecto: Te otorga la probabilidad de acumular daño extra cuando golpeas. El daño extra fortalece tu siguiente ataque.



Implacable
Nivel inicial: 14
Habilidad previa: Golpe doloroso y Venganza.
Efecto: Te hace más resistente al daño.

Habilidades de custodio

Justiciero



Golpes restauradores
Nivel inicial: 2
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Recuperarás una parte importante de tu salud.



Purificar
Nivel inicial: 4
Habilidad previa: No requiere.
Efecto: Elimina los efectos negativos y recuperas salud durante un rato.



Sabiduría devota
Nivel inicial: 7
Habilidad previa: Golpes restauradores.
Efecto: Reduce el coste de energía de tus habilidades y amplía la duración de los extras activados.



Círculo sagrado
Nivel inicial: 9
Habilidad previa: Purificar.
Efecto: Consagra una zona del campo de batalla y recuperas salud.



Intervención divina
Nivel inicial: 14
Habilidad previa: Sabiduría devota y Círculo sagrado
Efecto: Tienes propabilidades de impedir un golpe mortal y volverte invulnerable un durante un rato.

El Valor de Therus

También podrás conseguir equipo interesante a través de la tienda de **Reliquias de Valor**, del archimago **Therus**, situada en la zona suroeste de Nexus y representada por una pequeña medalla naranja en el mapa.



Necesitarás **Puntos de Valor**, que podrás conseguir al completar misiones recibidas a través de la conexión WiFi o terminando algún desafío Web si juegas en el modo individual.



Por último, tienes **la red de comercio**. Es una tienda localizada en el suroeste de la ciudad de **Nexus**, donde encontrarás armas y armaduras adquiridas a través de la función Streetpass.

Próximo número

Sale el **5** de octubre

¡AVANCE EXCLUSIVO!

FIFA 13

¡para Wii U!

EL REY DEL FÚTBOL jugará en la nueva consola. ¿No tienes curiosidad por saber qué tal lucirá Messi, cómo se jugará con el Gamepad o qué aspectos exclusivos tendrá? Todo, aquí.

ANÁLISIS

Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2

Tras horas y horas de juego, te contaremos si el Pokémon más deseado de DS consigue lo que pretende: convertirse en la mejor aventura Pokémon de la historia. ¡Analizado por nuestros expertos!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

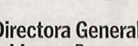
Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número Gustavo Acero, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez Navas, Verónica Blasco

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

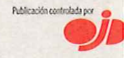
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

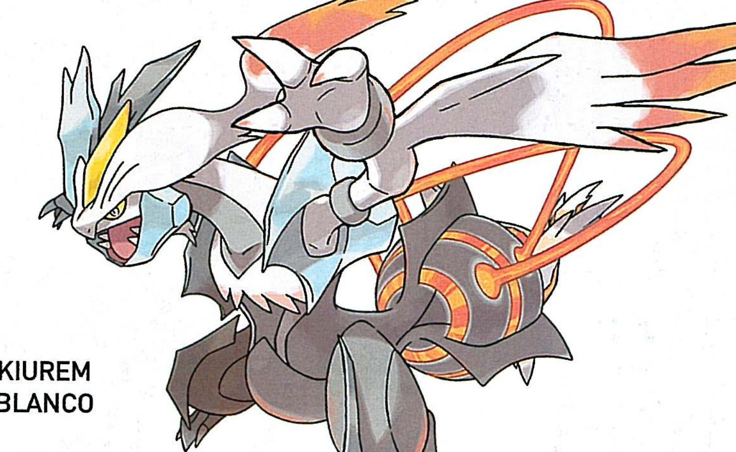
3
www.pegi.info

NINTENDO DS. NINTENDO 3DS. NINTENDO 3DS XL



The Pokémon Company

Adéntrate en Teselia para vivir una nueva aventura cargada de emocionantes retos



KIUREM NEGRO

KIUREM BLANCO

POKÉMON EDICIÓN NEGRA 2







A la venta 11 / 10 / 2012

Asegúrate tu Pokémon Edición Negra 2 o tu Pokémon Edición Blanca 2 y una de estas exclusivas fundas para Nintendo DS o Nintendo 3DS será tuya.

Promoción disponible hasta agotar existencias (3.400 unidades disponibles) en: BLADE CENTER, CANAL OCIO, EL CORTE INGLÉS, GAME, GAMESTOP, MEDIAMARKT, SATURN, TOYS´R´US, WORTEN.











